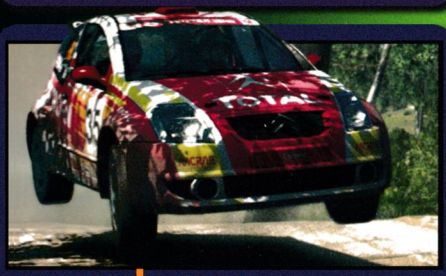
Официално списание на Българската федерация по електронни спортове БФЕС | май 2007, бр. 76 | цена 2.95 лв. с DVD

Gameplay

само за 2.95 лв. с DVD

PREVIEW
FPS от фенове за фенове
Quake Wars

HARDWARE
Комуникативен и половина
Nokia E90



PREVIEW
Нови дрехи за рейсинг краля
Colin McRae Dirt

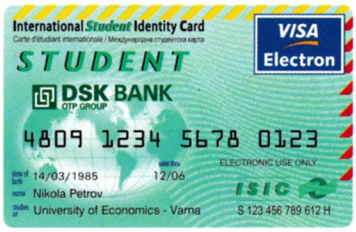
UEFA CHAMPIONS LEAGUE

PREVIEW
Обратно в Liberty City
GTA 4

PREVIEW
Какво ни очаква в Средната земя? **LOTR: Shadows of Angmar**

LIFE
Култът към изгубените
LOST

hiend publishing
9 771311 982118 05



ISIC ЧЕКОВА КНИЖКА

за още повече намаления с ISIC или DSK ISIC

със съдействието на:

БАНКА ДСК OTP GROUP

Check it out!

ISIC BANK

сума

10.00 лв.

ISIC BANK

Чек № 001

валиден до 31.05.2007 г.

Да се изплати на Coca-Cola сумата от 10.00 лв.

за супер яка Coca-Cola тениска

със съдействието на: БАНКА ДСК OTP GROUP

Подпис: .....

Издател: ..... име

ISIC №: .....

Coca-Cola · БАНКА ДСК · intro · Gameplay · HiFi Звук и визия · vivatel Всички говорят · KFC · Dunkin' Donuts · Jacobs · 3rd Fania BG-Salsa-Festival 11-13 May 2007 · Iron Maiden · P!nk · Интернет книжарница www.ip-bg.com · Grand Optics · Оптика Joy верига оптични магазини · Fado Shoes & Bags · На тъмно · SLS sport life style

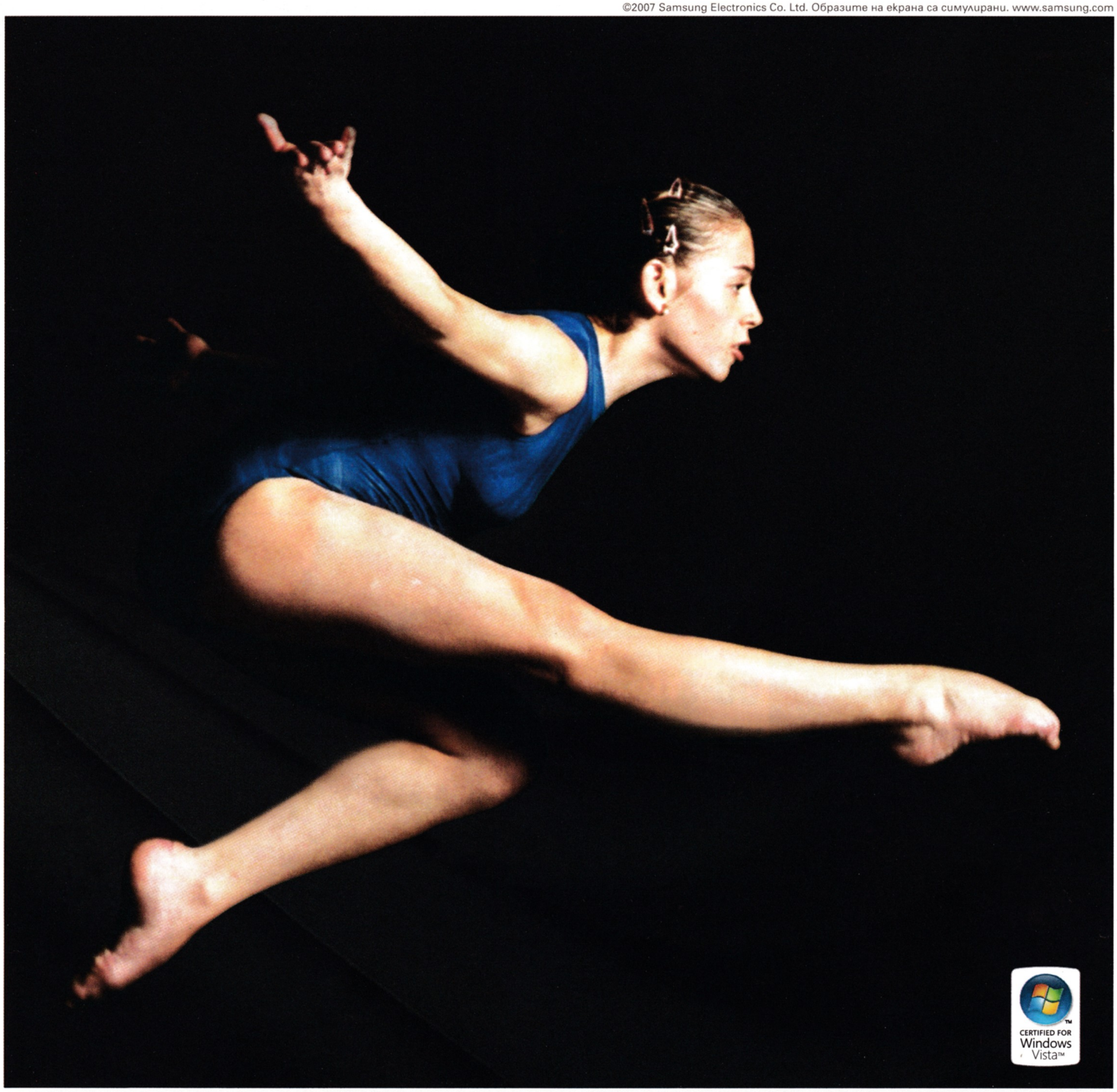
Вземи своята чекова книжка от USIT COLOURS или ISIC ROAD SHOW в твоя университет

usit COLOURS

СОФИЯ: Централен офис, бул. Васил Левски 35; **СТУД. ГРАД:** ул. 8 декември (с/у поликлиниката); **СТУД. ГРАД 2:** бл. 61Б
БЛАГОЕВГРАД: бул. Св. св. Кирил и Методи 9; **БУРГАС:** ул. Цар Петър 20; **ВАРНА:** бул. Цар Освободител 11
ВЕЛИКО ТЪРНОВО: пл. Славейков 7; **ПЛОВДИВ:** ул. Константин Стоилов 12; **РУСЕ:** Русенски университет

АПАО Асоциация за Подпомагане на Академичната Общност

©2007 Samsung Electronics Co. Ltd. Образите на екрана са симулирани. www.samsung.com



SM-206BW

представи си перфектно изпълнение.

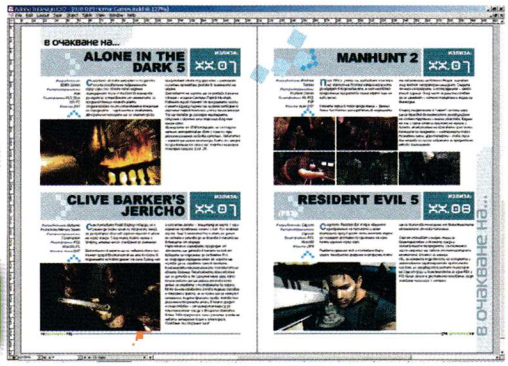
С по-широка картина и съвършен дизайн Samsung LCD монитор, сертифициран за Windows Vista операционна система, разширява вашия поглед към света. Със Samsung 206BW не е трудно да си представиш.

www.kkelectronics.com

SAMSUNG

7 Играй и спечели, писма
8–15 Новини
16–17 е-спортове: StarCraft, DOTA, EPS
18–19 В очакване на...
PREVIEW
20 Metal Gear Solid 4
22–23 Hellgate: London
24–25 The Lord of the Rings Online
26–27 Quake Wars
28–30 Grand Theft Auto 4
32–33 Colin McRae: Dirt
34–36 Unreal Tournament 3
37 Охлади си компютъра
INTERVIEW
38–40 Здравко SK.Insomnia Георгиев
REVIEW
42–45 S.T.A.L.K.E.R.: The Shadow of Chernobyl
46–49 UEFA Champions League 2006–2007
50–51 GUIDE: Command & Conquer 3 Tiberium Wars: The Scrin
52–53 War Front: Turning Point
54 The Sims 2 Seasons
56–57 The Elder Scrolls IV: Shivering Isles
58–59 Nokia E90
FEATURE
60–63 Какво ще получат играчите
LIFE
64–65 e-sports: World of Warcraft Experience
66–67 CounterStrike тактики и съвети
68–71 LOST: Култът към изгубените. Live Together, Die Alone
72 Филми: 300
73 Най-продаваните игри за месеца
74 В следващия брой

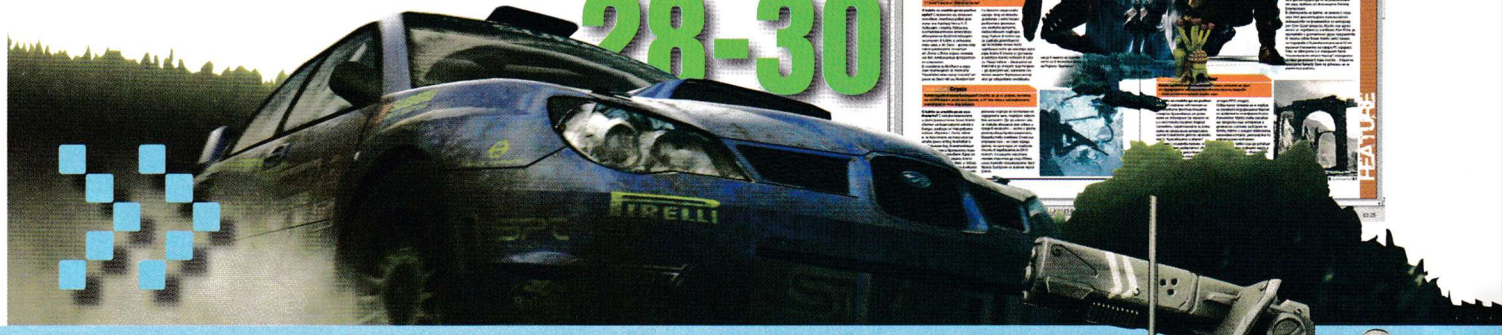
18-19



46-49

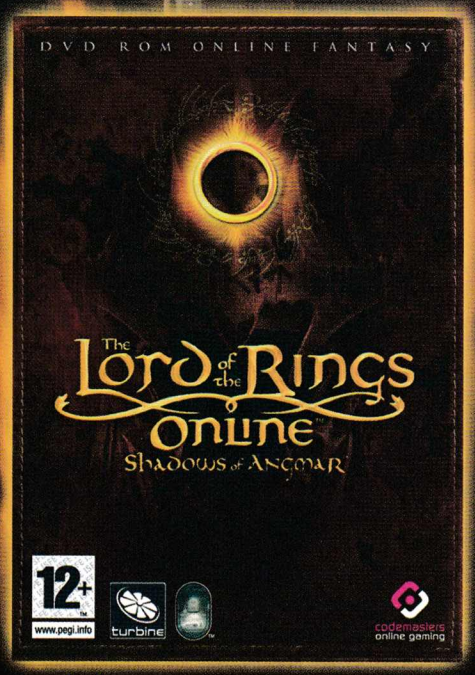
75-76

28-30



32–33 Colin McRae: Dirt

бъди готов
да се преместиш в
Средната земя



movetomiddle-earth.com
www.pulsar.bg

THE LORD OF THE RINGS ONLINE™: SHADOWS OF ANGMAR™ interactive video game © 1995-2007 Turbine, Inc. and patents pending. All rights reserved. "Middle-Earth Poster Map" 2007 The Saul Zaentz Company, d/b/a Tolkien Enterprises©, under license to Turbine, Inc. All rights reserved. "The Lord of the Rings Online", "Shadows of Angmar", The Watcher logo, "The Lord of the Rings" and the names of the characters, events, items and places therein are trademarks or registered trademarks of SZC under license to Turbine, Inc. Turbine and the Turbine logo are trademarks or registered trademarks of Turbine, Inc. in the U.S. and/or other jurisdictions. Codemasters is a registered trademark owned by The Codemasters Software Company Limited and the Codemasters Online Gaming logo is a trademark owned by The Codemasters Software Company Limited. All other trademarks are the property of their respective owners.

Издатели:
Ангел Петров и Спиро Петров
Главен редактор:
Никола Папукчиев
nikola@hiend.bg
Арт директор:
Венцислав Райков
ventzi@hicomm.bg
Отговорен редактор:
Драгомир Дончев (Duffer)
drago@hiend.bg
Автори:
Александър Божинов
Александър Василев
Апостол Апостолов
Борислав Анков
Диян Димитров (Freeman)
Константин Кучев
Мирослав Александров
Орлин Ялнъзов
Стоян Тошев (Bigstoyan)
Християн Чуков
Юлиан Арнаудов
Графичен дизайн:
Олгиерд Колев (Elmo)
Иван Поборников
Фотография:
Бояна Бонева – No Frame Studio
Реклама:
Емилия Кирилова 0888 392 428
Силвия Тинчева 0896 880 515
Мария Лазарова 0889 426 553
DVD диск:
Иван Иванов
Коректор:
Иван Гуляшки
Производствен мениджър:
Димо Андреев 0886 880680
Юрист:
Веселин Вълев
Разпространение:
Димо Андреев 0886 880680

Изпълнителен директор:
Гергана Георгиева
gery@hiend.bg
Финансов мениджър:
Теодора Симова 0888 262 019
Маркетинг директор:
Йоана Андреева 088 881 8887
yoana@hiend.bg
Специални проекти
Никола Папукчиев
Адрес на редакцията:
бул. Фритьоф Нансен 1, ет. 1,
Тел. 937 09 90
gameplay@hiend.bg

Издава:
hiend publishing

Игрите са за всички

Американският журналист Хърбърт Суоуп някога беше казал: "Не мога да ви дам сигурна рецепта за постигане на успех, но определено мога да ви дам съвет как да се провалите и той е: опитайте се да угодите на всички!"

Вероятно по тази причина ние така и не си поставихме тази цел, докато правехме списание GamePlay. За сметка на това се постарахме да го направим съвременно, интересно и от нов тип.

Списание, което говори и пише на простичък, разбираем и жив език, освободен от трудносмилаеми термини и специализиран жаргон.
Списание, ориентирано към хора, които се отнасят спокойно към игрите; хора, които искрено ги обичат и се забавляват с тях, без непременно да настояват да узнаят всяка нужна и ненужна подробност, свързана с едно или друго заглавие, но въпреки това нелишени от чисто човешко любопитство и желаещи да бъдат в течение на най-важните, интересни и значими събития, случващи се в игралния свят.

Казано по друг начин: GamePlay е списание, на чиято територия никога няма да се почувствате притеснени или ограничени по някакъв начин – било заради предпочетената от вас игрална платформа, било защото не минавате за "хардкор" или просто защото харесвате повече DotA, CS или WoW отколкото Gear of War и Defcon.

Разбира се, за да стигнем там, накъдето сме се отправили, ще трябва да извървим дълъг път. Път, който отнема време и изисква търпение и постоянство. Ние – екипът на GamePlay – притежаваме тези две качества. Искрено вярваме, че ги притежавате и вие – нашите читатели. Проявете ги и в замяна ние ви обещаваме, че ще получите едно списание, което с всеки нов брой ще става все по-добро.

Благодарим ви и приятно четене!

Драгомир Дончев,
отговорен редактор

play and win

Здравейте, списание Gameplay. Имам два въпроса: защо след многократно прелистване на списанието ви не успях да намеря въпроси номер 4 и 6 от играта ви? Ако все пак присъстват, кажете на кои страници са. А вторият въпрос е: защо нямате сайт? А старите форуми ли ще ползвате? Мерси.

Георги Атанас
aaaaassssd@abv.bg

Здравей, Георги Атанас,
Както с неохота споделихме, играта ни е още в бета стадий, който предвижда наличието на дребни и пренебрежими пропуски като например половината въпроси да ги няма. Факт – ние също търсихме и не открихме въпроси 4 и 6, което ни навежда на мисълта, че някой си играе с нас много подло.
Уви, верни отговори за Mass Effect не получихме (макар че ти и Веселин Владов от Русе, кв. Долапите, бяхте много близо). В този брой ви пробваме с една по-лесна игра и с едни по-лесни въпроси. Концентрирайте се и дайте най-доброто от себе си, въпросите са 5, а възможните комбинации от отговори – 32.

Верни отговори от брой 75
Mass Effect
№ 1 Б
№ 2 Б
№ 3 Б
№ 5 Б
№ 7 Б
№ 8 А

Очакваме отговорите на **gameplay@ hiend.bg**, а в следващия брой ще разберете печели ли някой нещо.

COMMAND & CONQUER

Напиши ни писмо!

Най-сетне GamePlay е това, което исках – списание за игри, насочено към мен или по-скоро към една осъзнала какво е "геймър" аудитория от интелигентни и прогресивни хора. Накратко – съдържателни и пропити с полезност статии, които изчетох на един дъх (буквално за ден и половина, без да си давам зор). Ето това е! Списание, което като разгърна, няма да се чувствам като недорасляк сред колегите си (юристи). Благодаря ви! Сърдечно...

Продължавайте напред! А ние, феновете, ще ви следваме, но не сляпо!

Искрено ваш,
Атанас Атанасов

Най-сетне и писмата на читателите ни са такива, каквито винаги сме искали – кратки, точни и ясни, сякаш са писани от юрист.
Хайде сега ни изпрати адреса си, а ние ще отвърнем на жеста с юнския ни брой, който ще получиш безплатно, на вратата и преди всички останали. **GP.**

Както виждаш, на gameplay@hiend.bg можеш да споделиш всичко, което те тревожи или вълнува напоследък. Освен това можеш да ни разкажеш и какво мислиш за списанието, както и да ни поправиш, ако някъде сме сбъркали.
Очакваме те на **gameplay@ hiend.bg.**

GamePlay DVD май 2007

Игра на броя:
Alpha Prime (демо)
Dawn of Magic (демо)
Beyond the Red line (демо)

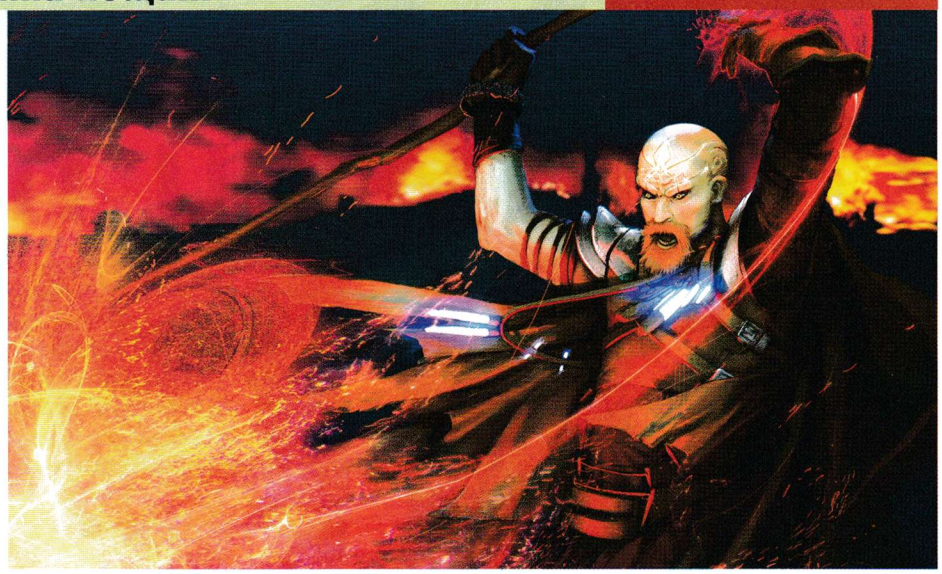
Програмите на месеца според Kaldata.com:
Mozilla Thunderbird 2.0.0.0
VideoLan 0.8.6b
Sony Ericsson Themes Creator 3.11
SA Dictionary 2005 T2

Безплатни игри:
Tremulous
Urban Terror
World of Padman

Гейм трейлъри:
Hellgate: London
Clive Barker's Jericho
Colin McRae: DIRT
The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar
Unreal Tournament 3
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
Grand Theft Auto

Филмови трейлъри:
Waitress
Penelope
Stardust
Delta Farce
Oceans 13

Пак ще има никогазимни нощи...



Atari обявиха, че се готви разширение за един от последните велики представители на D&D базираните RPG-та. Неговото име е Mask of the Betrayer и ще проследява събитията, случващи се след финалната битка с Краля на сенките в оригиналния Neverwinter Nights 2. Вероятно най-интересното допълнение в този експанжън ще са т. нар. "епични" нива, достъпни за персонажи от 20-о и по-високо ниво.
Списъкът на количествените опции в Mask of the Betrayer включва още нови раси, нови спътници, нови базови и престижни класове, оръжия, брони, противници и инструменти за модифициране. Като цяло се очертава интересно продължение, подробен преглед за което очаквайте в следващия ни брой.

MaDFroG за завръща!

Един от най-сериозните Warcraft III състезатели - MaDFroG, обяви, че се завръща на сцената като част от елитния тим WE-JuSt.International. Това е вторият опит на MaDFroG да възобнови състезателната си кариера след неуспешното му участие е BlizzCon преди две години.
Ето какво казва самият той за решението си: "Просто бих искал да играя отново. Не планирам нищо голямо или сериозно, поне не все още. WE е страхотен клан с много добри играчи и прекрасен отборен дух - чудесно е да започна да играя отново точно тук. През последните няколко месеца играех основно в ladder и сега имам желание да изпробвам уменията си срещу някои от най-добрите играчи в момента."
След това сериозно попълнение за момента отборът на WE-JuSt. International вече изглежда така: Shocker, DIDI8, ShaDoWTaKeR, Bianconero, Rob, Diesel, LiiLD.C, MaDFroG, SonKiE.

StarCraft 2 – иде ли?

През изминалия месец из интернет плъзна поредната порция натрапчиви слухове около евентуално продължение на най-култовия RTS евър.
Според тях StarCraft 2 щял да продължава историята на оригинала, добавяйки една нова раса с прототип... Керигън. Така двойката щяла да включва вече четири фракции. Същият източник твърди, че противно на логиката новата раса щяла да бъде по-скоро смесица между зъргове и протоси, а не между зъргове и земляни. В същото време трите класически раси щели да получат по две допълнителни единици.
Лошата новина пък била, че Blizzard възнамерявали да спрат всички оригинални StarCraft сървъри, за да осигурят успеха на евентуалното продължение.
Не можем да съдим до каква степен тези спекулации се основават на реални факти, но това последното звучи точно в стила на добрите стари комерсиални Blizz.

play and win

4 Как влияе тибериумът на войниците от тайнствената раса Skrin?
А) Вреди им.
Б) Действа им оздравително и им помага да регенерират.

COMMAND & CONQUER TIBERIUM WARS

Вашият нов помощник в света на мултимедиата!

intel Core 2 Duo inside
Dual-core. Do more.

2299 лв.

Toshiba Satellite A100-011

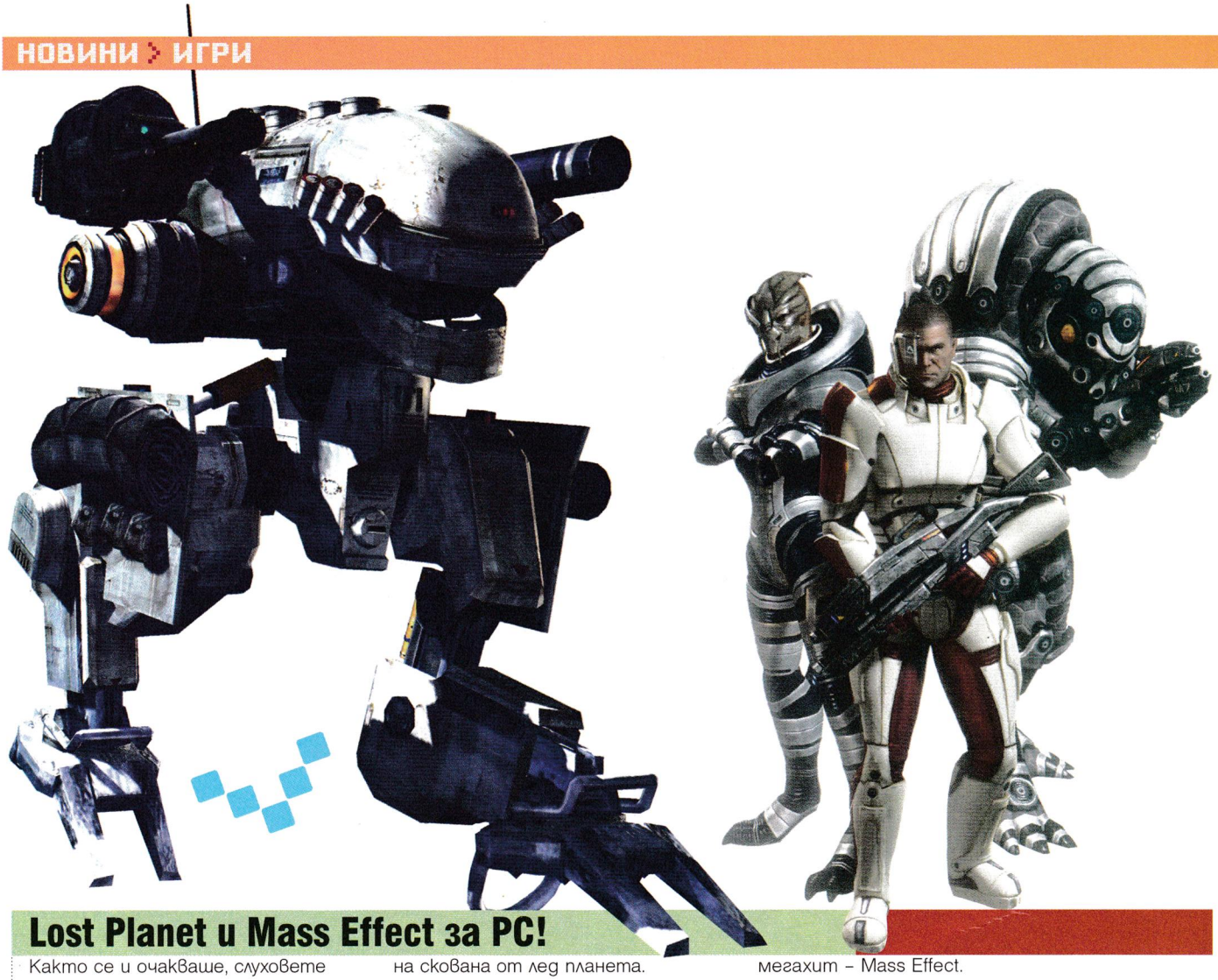
код: 932426

- **Monitor:** 15,4" WXGA Toshiba TruBrite
- **Resolution:** 1280 x 800
- **CPU:** Intel Core 2 Duo T5600 1,83 Ghz
- **RAM:** 1024 MB DDR2 (Max 4 GB)
- **HDD:** 160 GB SATA 5400 RPM
- **SVGA:** nVidia GeForce Go 7600 256 MB
- **DVD:** DVD SuperMulti (Double Layer)
- **OP. System:** Win Vista Home Prem.
- **Sound:** Toshiba Bass Enhanced
- **Other:** Wi-Fi, Bluetooth, 5-in-1 Card Reader, 2,7 kg

PLESIO

0800 18 200 www.plesio.bg

ул. Ангел Кънчев 5, Понеделник – Петък: от 9:00 до 20:00
Посетете ни и през уикенда от 10:00 до 18:00



Lost Planet и Mass Effect за PC!

Както се и очакваше, слуховете за предизвестената смърт на PC платформата се оказаха твърде преувеличени. Изминалият месец ни донесе две ярки доказателства за противното.

Първо, емблематичното студио Capcom обяви официално, че работи в тясно сътрудничество с Microsoft и NVIDIA върху PC порт на едно от най-култовите си заглавия от следващо поколение – Lost Planet.

Става дума за доста идеен екшън от трето лице, действието на който се развива върху повърхността на скована от лед планета.

Тази игра се сочи за едно от най-силните заглавия за Xbox 360 и първоначално беше предназначена ексклузивно за новата конзола на Microsoft.

Според изнесената информация PC версията ще включва подобрена DX10 графика и ще поддържа резолюции до 2560x1600 пиксела!

Играта очакваме през лятото, а вие може да очаквате подробен първи поглед за нея в брой 77.

В същото време изскочи още един любопитен факт, свързан с евентуален PC порт на друг конзолен мегахит – Mass Effect.

Тази научнофантастична ролева игра, разработвана от Bioware, използваща феноменалната Unreal 3.0 графична платформа, е едно от най-очакваните заглавия за Xbox 360.

Според информация на PC Gamer UK до края на 2007 г. играта ще се появи във версия, предназначена и за любимите ни персонални компютри.

Въпреки липсата на официално потвърждение достоверността на източника и досегашната практика на легендарното RPG студио ни карат да смятаме, че определено има истина в това твърдение.

Duke Nukem Forever – тука има, тука нема

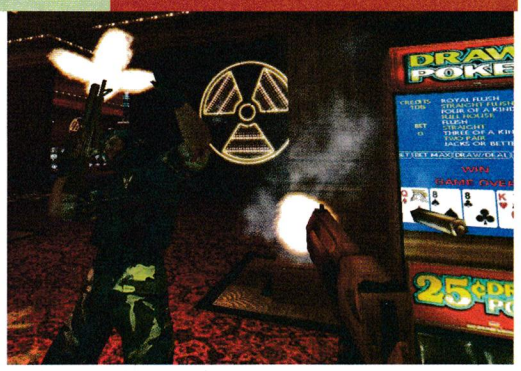
Без малко да ви зарадваме с друга страхотна новина за дългоочаквана игра, когато се оказа, че цялата работа е просто кьорфишек.

Всичко започна с едно невинно каре в PC Gamer, според което прословутият Дюк не само ще се появи съвсем скоро, но и че списанието ще публикува обширен материал по въпроса в юнския си брой.

Малко по-късно Джорд Брусард – основна фигура в 3D Realms (студиото, което се предполага, че все още работи по играта), излезе с изявление в интернет, което накратко гласеше: "Нямам никаква идея за какво говорят тия момчета!"

Ден по-късно PC Gamer пуснаха на сайта си официално извинение, в което обясняваха, че не са били разбрани правило.

Жалко наистина – тъкмо беше започнало да става интересно...



ВИРТУАЛНА ЗОНА

София, жк Люлин 10, бл. 145 тел.:02/925 99 30 ; 925 99 31

www.virtualnazona.com

KSA 783A

17" TFT дисплей
Резолюция:
1280(H)x1024 (V)xGA
Яркост: 300 cd/m2
Контраст: 450:1
Време за реакция: 8ms
Ъгъл на видимост:
75/60/75/75(U/D/L/R)

310лв

KSA 782E

17" TFT дисплей
Резолюция:
1280(H)x1024 (V)xGA
Яркост: 300 cd/m2
Контраст: 450:1
Време за реакция: 8ms
Ъгъл на видимост:
75/60/75/75(U/D/L/R)

310лв

KSA 982D

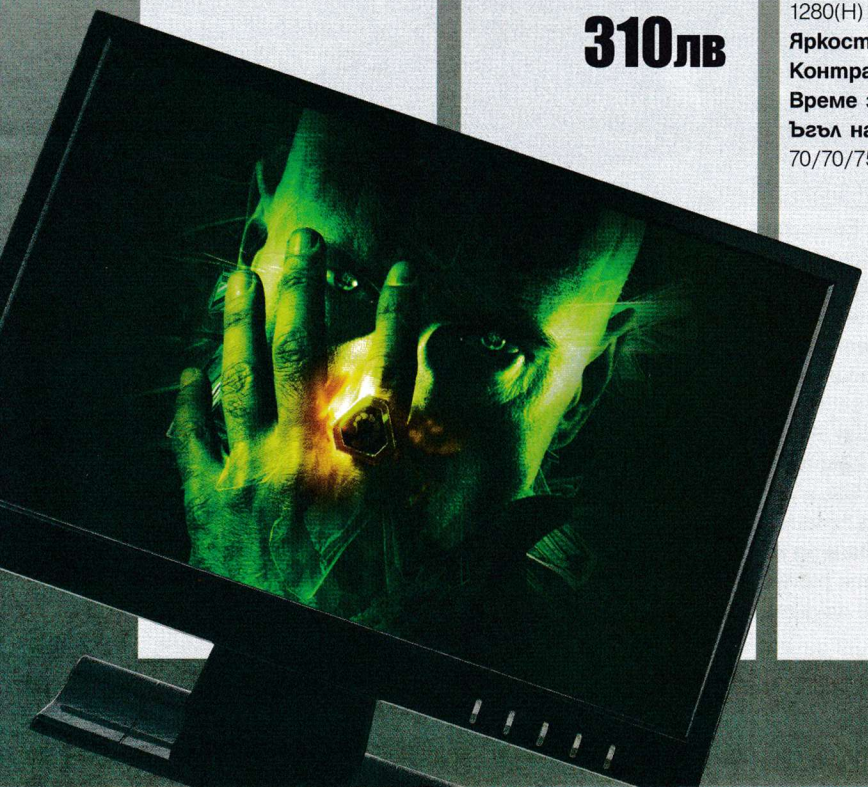
19" TFT дисплей
Резолюция:
1280(H) x 1024 (V) xGA
Яркост: 250 cd/m2
Контраст: 500:1
Време за реакция: 8ms
Ъгъл на видимост:
70/70/75/65(U/D/L/R)

380лв

KSA 983C

19" TFT дисплей
Съотношение: 16:10
Размер на точката: 0.283
Яркост: 300 cd/m2
Контраст: 600:1
Време за реакция: 8ms
Ъгъл на видимост: 150/135
Цветопредаване: 16.7M
Резолюция: 1440x900
Вграден ТВ-тунер
Дистанционно управление
Вградени високоговорител

420лв



*Посочените цени включват ДДС.
*Zero Dot гаранция до 30 дни от покупката
*36 месеца гаранция

EPS записвания

LAN квалфикациите за EPS приближават, ако вие искате да вземете участие, не чакайте последния момент и се запишете. Графика на квалификациите можете да видите по-долу:

9.06 Warcraft 3 и CounterStrike квалификации в град Варна. Турнирите ще се проведат съответно в зали DooM9 и DooM6, можете да получите допълнителна информация и да се запишете

16.06 Warcraft 3, а на 23.06 CounterStrike в клуб SPEED в Пловдив.

16.06 CounterStrike и 23.6 Warcraft 3 в клуб Мания в София. В клуба можете да се запишете и да получите допълнителна информация за турнира.

За пълна информация за всички предстоящи квалификации, схема на турнира, записване и всичко друго свързано с турнира просто посетете www.esl.eu.

Първият класирал се участник за EPS България е националът Димитър DIDI8 Александров. Той достигна до финала, без да допусне загуба в актива си. Във финалния мач DIDI победи 18-годишния Sauron с резултат 2:0, осигурявайки си първата квота за националния шампионат. След турнира в интервю за ESL Димитър лаконично заяви: "Без да обиждам момчетата, с които играх, има още над какво да поработят."

На турнира не взеха участие някои от най-големите имена на Warcraft 3, които явно залагат на приближаващите LAN квалификации.

В квалификациите по CounterStrike взеха участие 88 отбора, а финалите ще бъдат изиграни на 28.04 в УАСГ по време на големия финал на Warcraft 3 лигата на България.

Отпадаме от Турция на CounterStrike!

България не успя да се пребори срещу отбора на Турция в квалификациите за основния рунд на европейското първенство. В изключително оспорван мач южните ни съседи взеха победата при краен резултат 2:1 (можете да намерите демотата от мача на диска към GamePlay). За съжаление за втора поредна година България участва само в дисциплината Warcraft 3 в основния рунд на европейското първенство.

Националният отбор по Warcraft измъкна победа със 3:2 над отбора на Дания в първия мач за европейското първенство. При резултат 2:2 след соловите игри победата беше в ръцете на Михаил Shocker Събков и Димитър DiDi8 Александров, които след инфарктни мачове успяха да спечелят решаващата точка за България. Въпреки впечатляващите игри, които изигра, Ангел BiancoNero Ганчев дебютира със загуба за националния отбор.

Следващият мач на България е срещу отбора на Австрия на трети май. Австрийците успяха да се наложат над Чехия с 3:2, осигурявайки си третото място във временното класиране. Всички ни сочат за фаворит в мача срещу Австрия. Ако имате желание да подкрепите националния отбор, ESL и Man1a-Gaming ще се погрижат за доброто отразяване на мача (можете да намерите риплеи от всички игри от мача на диска към списанието).

CrazyDog

WalkThe Dog

BigApple

EatTheApple

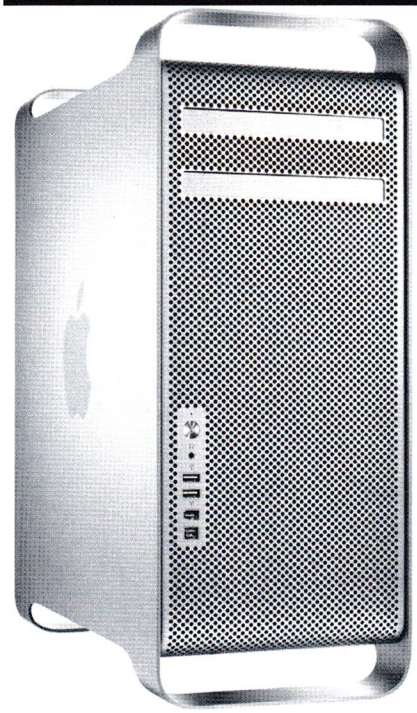
BacPac Rain blue

BacPac Extreme

Да заобиколя? Няма време. Бариери? Няма проблем. Модни чанти, със собствен стил, точно като теб..

www.dicota.com

DICOTA
Actives



Нечовешко!

Apple Mac Pro

Такова животно досега не сме виждали! И в най-смелите си мечти повече от четири ядра в компютър не сме си представяли, но Apple направо ни скриха топката с новия Mac Pro. Това чудовище разполага с два четириядрени процесора на честота от 3.0 GHz, 16 GB RAM памет, NVIDIA Quadro FX 4500 и не един, не два, ама цели 3 терабайта дисково пространство! Просто ти е бедна фантазийката какво бихме направили, ако го докопаме... Делят ни само $10 292.

На сигурно място

Western Digital AV Hard Family

Ако имаш параноя от разваляне на твърдия диск и редовно си архивираш колекцията от филми за възрастни, то намали темпото малко и заложи на новите специализирани за мултимедия твърди дискове на Western Digital. Пичовете от фирмата така са ги проектирали, че може 24 часа, 7 дни в седмицата да четеш от тях и пак да им няма нищо в следващите 400 години или поне докато не дойде глобалното затопляне. Най-готиното е, че се предлагат в капацитети от 80 до 500 GB с различни интерфейси, бързи са и като работят, хич не се чуват. Забравихме да споменем, че харчат и по-малко ток. Доволни сме!

Готин звук

Nokia 5700 XpressMusic

Финландците от Nokia много приятно ни изненадаха за пролетта. Новият им музикален телефон е точно за нас, защото хем е умен, хем е готин и е с разширени музикални възможности. Като ти казваме разширени музикални възможности, нямаме предвид, че са сложили някаква екстра на музикалния плейър, а нещо по-сериозно – добавили са миниатюрно чипче, чиято работа е да ни доставя по-качествен звук. Естествено то не се справя с оправянето на чалгата и тя звучи по същия гаден начин. Обърни внимание на двумегапикселовата камера, Symbian-а и въртящата се клавиатура.

Още по-бързо!

OCZ PC2-9200 Reaper HPC

Да му се не види, който го може, си го може. OCZ преди няколко месеца ни представиха умопомрачителните Reaper HPC памети, които освен с хиперпроизводителност бяха и с невероятен дизайн, дължащ се главно на черния алуминиев радиатор. Сега със същата визия, но с още по-зловеща бързина бяха анонсирани PC2-9200 моделите с върхова честота от цели 1150 MHz. Ние просто не знаем какво да кажем за 2 GB-овия комплект. Усещаме, че думата "бързи" не е подходяща, но докато търсим по-силен синоним, ще си мълчим!

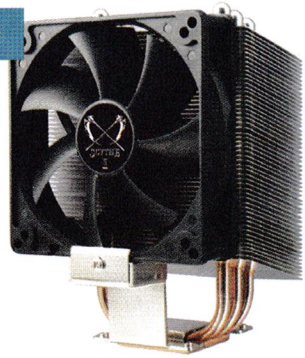
Елитен 360

Xbox 360 Elite

Много сме щастливи в редакцията! Причината е яката изненада от Microsoft с обявяването на специалната Elite версия на тяхната култова Xbox 360 конзола. Освен че получаваме супер нововъведения като 120 GB харддиск и HDMI интерфейс, всичко е завършено с един убийствено изглеждащ черен корпус. Най-готиното е, че не са замърляли работата и дори контролерът и слушалките са в стилния цвят. Браво на Microsoft! Ей на това му се вика добре свършена работа!

Убийствен студ

Scythe Katana 2



Не, това не е радиатор за Москвич, нито е изпарител на хладилник Мраз. Това е подобрената версия на ултрапроизводителния охладител Katana, разработен от добре познатите на клокърите Scythe. С него въобще няма нужда да се притесняваш от наближаващата лятна жега, дори да си изпържил AMD-то до края на силите му и да грее като калориферна печка. Съвместим е и с Intel-ски процесори, а единственият му минус е, че няма предвидено място и за охлаждане на бира.

100 милиона ябълки!

Apple iPod

Къде сте, играчи на пазара на MP3 плейъри? Нещо май се покрихте, след като на 9 април калифорнийците от Apple отговориха подобаващо, продавайки милионния си iPod. Уж всеки ги обсъждаше, че били скъпи, че неудобно се зареждали с музика, че били кекави, но резултатите сами говорят. За 5 години и половина на пазара този плейър се превърна в нещо историческо и дори беше включен в 100-те най-велики изобретения на света. Великани!

На Fatal1ty слушалките...

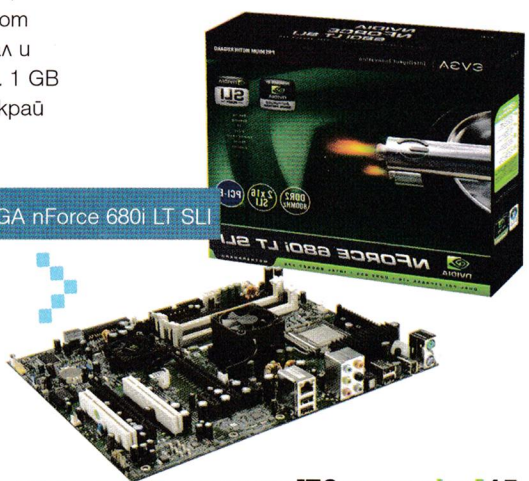
Creative Fatal1ty Gaming Headset

Ако искаш да смайваш дечурлигата в местния гейм клуб, виж какво са ти приготвили Creative. Да, това не са просто поредните слушалки за Skype, а е професионален гейм модел, разработен в тясното сътрудничество с юбер прогеймъра Fatal1ty. Fatal1ty Gaming Headset вади невероятен звук, а специалната система за заглушаване на страничните шумове ще ти достави необходимото спокойствие за концентрация. Разполагаш и с микрофон, за да псуваш съотборниците.

Извънземна работа...

Crucial Ballistix Tracer DDR2 PC2-8500

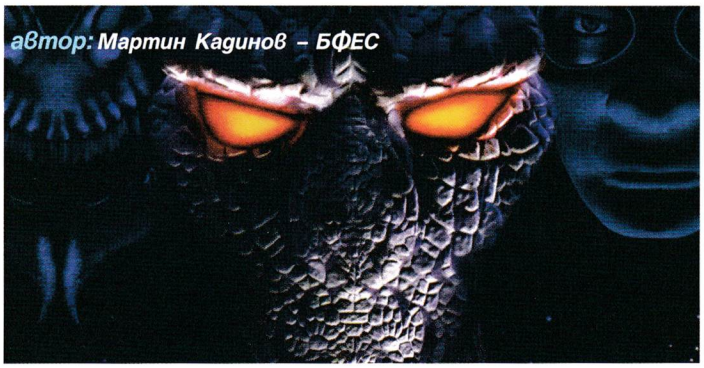
Ей, бруталисти са тези Crucial! Може ли да ни направят толкова бързи памети? Новата им серия Ballistix Tracer DDR2 PC2-8500 е предвидена, както подразбираш, само за високопроизводителни DDR2 дъна и можещи да издържат на темпото от 1066 MHz. Да не говорим, че тези модули имат още доста неразкрит потенциал и чакат сам да го откриеш, като им дигнеш малко таймингите и напрежението. 1 GB или комплект от 2 GB – ти избираш, само внимавай да не литне Crysis-ът, а покрай него и Photoshop-ът!



Дъно за боклука!

EVGA nForce 680i LT SLI

Това е най-куцото дъно, произвеждано някога! То е толкова нестабилно, че ще те хване яд, че си си купил двуядрен процесор на Intel. EVGA nForce 680i LT SLI не предлага възможности за овърклок въпреки рекламните фишеци, че работи максимум на 1333 MHz FSB. Виновник за цялостния провал е nForce 680i LT SLI чипсетът, който има сериозни проблеми дори с работата с два харддиска едновременно. Ако си сериозен геймър или си ентусиаст на тема скорост – не го купувай! Първи април мина, но ти ще приемеш нашата шега, нали?



Кой иска да живее вечно?

Легендата StarCraft през 2007 г.

StarCraft е най-революционната реалновремева стратегия, която заедно с Quake постави основите на електронните спортове и в Южна Корея се превърна в игра, по-популярна от футбола.
През далечната за киберспорта 1998 г. един от големите гейм портали излиза с новината "$40,000 at stake for the gamers who can click and build the fastest", или "40 000 долара за играчи, които могат да цъкат и строят най-бързо". На финалите на PGL същата година изгрява звездата на X'ds.Grrrr (един от първите геймъри, отишли в Корея, за да играят професионално).

Две години по-късно 16-годишният Здравко Insomnia Георгиев (интервю с него чети по-нататък) участва за първи път на международен турнир и достига впечатляващото 9-о място. С никнейм [o]mr.x Здравко става най-високо класиралият се чужденец на турнира.
През 2005 г. на World Cyber Games в Сан Франциско Кристиян Beast Дрекслер взима бронзовия медал, оставяйки само професионалистите от Корея пред себе си.
Starcraft е най-популярната игра в тази държава: статисиките сочат, че всяко корейско семейство притежава копие, а професионалните гейминг отбори разполагат с бюджети от над 1 милион долара годишно.

На първия голям турнир в България участваха 122 отбора, а в него участваха звезди и от други спортове. Владимир Николов (национал по волейбол) и неговият StarCraft съотборник печелят безапелационно на турнир, продължил около 20 часа (побеждавайки мен и моя съотборник на финала).
Ако ви се е играело BW и сте се чудели къде, от първи май проблемът ви ще е решен.
В деня на труда StarCraft секцията на ESL ще стартира с постоянен ледър и отборна шампионска лига, наподобяваща тази по Warcraft 3 в ESL. Най-добрите 12 отбора ще се сражават помежду си, а през това време всеки може да превземе върха в индивидуалния ледър. При интерес от страна на играчите ще бъде пуснат и отборен (2 на 2) ледър.

Има много причини да играете StarCraft, а ESL ще ви даде още толкова. Ако искате да разцъкате за кеф или да си припомните добрата стара игра, ако поне веднъж сте споменавали: "А на StarCraft колко бях добър", не се двоумете, а посетете страницата на ESL (esl.eu) на 1 май.

DOTA турнир?

Игра в играта, DOTA е една от игрите, които са ме карали да си бласкам клавиатурата и да хвърлям мишката. Като изключим факта, че играта се играе като "карта" на Warcraft3, не е задължително да харесвате или да можете да играете Warcraft, за да играете DOTA.
Привидно проста, играта среща два отбора (Sentinel и Scourge) на бойното поле. Отборите с по пет играча всеки (може да се играе и с по-малко играчи, но определено губи смисъл) целят да унищожат базата на противниковия отбор. Всеки играч избира своя герой (от общо 82 възможни), развива уменията му в течение на играта и купува предмети с парите, които събира. Това е всичко, което ви трябва да знаете, преди да почнете да играете DOTA (разбира се, ако има такива, които все още не са играли ;).
Уникалността на героите, стотиците различни умения и всевъзможните комбинации от предмети правят DOTA изключително богата, дори бих казал неизчерпаема. Удоволствието от една игра на DOTA, в която ги няма тъй наречените ливъри (играчи, които излизат по средата на играта), е огромно, но за съжаление никога не можеш да го изпиташ, ако играеш със случайни отбори в battle.net. В ESL пускаме пролетен турнир, в който ще се постараем да ви предложим възможно най-добрите условия за игра на DOTA – никакви ливъри, лесна и удобна комуникация с всички DOTA отбори и скромен награден фонд.
До 19 май ще бъде отворено записването за пролетния онлайн турнир по DOTA.
Надпреварата ще бъде във формат 2 от 3 на принципа на двойната елиминация. Всички отбори, които искат да вземат участие, трябва да се регистрират в страницата на ESL и да създадат своя отбор. Ако имате проблеми с регистрацията или търсите отбор, не се колебайте да попитате във форумите за DOTA.

EPS INFO

Про сериите започнаха, време е за квалификации

Наградният фонд е 5000 лева, а игрите са две – **Warcraft 3** и **CounterStrike.** Най-добрите играчи и отбори от цяла България ще се борят за своето парче от наградния фонд. Ако смятате, че имате място сред най-добрите, запишете се! Регионалните квалификации за първия национален шампионат ще се проведат през месец юни. Освен правото си на участие в шампионата първите класирали се на квалификационните турнири ще получат подарък, осигурен от БТК.

Квалификациите ще се проведат в най-добрите клубове в София, Пловдив и Варна. Домакин в София е клуб "Мания", в морската столица е клуб DooM, а в Пловдив е клуб SPEED_. За допълнителна информация прочетете на **www.esl.eu**, пишете на **epsbg@esl.eu** или посетете най-близкия до вас клуб.

бТк ADSL
СИГУРЕН И НАДЕЖДЕН
ВИСОКОСКОРОСТЕН ИНТЕРНЕТ

Регион Варна
9.06 Warcraft 3 и CounterStrike квалификации във Варна. Турнирите ще се проведат съответно в зали **DooM9** и **DooM6**, където можете да получите допълнителна информация и да се запишете.

Регион Пловдив
16.06 Warcraft 3, а на 23.06 CounterStrike в клуб **SPEED_** в Пловдив.

Регион София
16.06 CounterStrike и 23.06 Warcraft3 в клуб **Мания** в София. В клуба можете да се запишете и да получите допълнителна информация за турнира.

Адреси и контакти
Клуб "Мания" – София, ул. Йордан Йосифов 4, тел. 02 968 60 03, моб. 0885 507 299
Клуб DooM – Варна, ул. Отец Паисий 22, тел. 052 616 636
Клуб SPEED_ – Пловдив, бул. Мария Луиза 3, моб. 0885 202 194

DOOM WWW.DOOM.BG
speed_ INTERNET & GAME CLUB
MANIA WWW.MANIA.COM

ELECTRONIC ESL SPORTS LEAGUE PRO SERIES

play and win

1 **Тибериумът е минерал, който...**
А) Възниква и се разпространява в резултат от провалил се военно-научен експеримент с катастрофални последици.
Б) Появява се на земята, след като тайнствен метеорит се разбива през 1995 г. край река Тибър в Италия.

COMMAND & CONQUER TIBERIUM WARS

ALONE IN THE DARK 5

ИЗЛИЗА: XX.07

Разработчик: EDEN Games
Разпространител: Atari
Платформи: PS3, Xbox 360, PC
Излиза: 2007

След като ей така, небрежно и по детски положи основите на съвременните хорър игри, със своето пето издание легендарният Alone in the Dark възнамерява да надскочи установените от именитите си предшественици жанрови рамки. Отдалечавайки се от установената концепция на поредицата – чудовищата и зомбитата, авторите на петицата ще се опитат да ви представят ужаса под друг ъгъл – разпознат и усетен, проникващ дълбоко в съзнанието на играча.

Действието на играта ще се развива в реална локация – нощния Сентръл Парк в Ню Йорк. Главният герой (познат от предишните части с името Едуард Карнби) се озовава затворен в огромния парков комплекс, и то с пълна амнезия. Той ще трябва да разгадае мистерията, свързана с окултна сила, търсеща вход към нашия свят.

Французите от EDEN твърдят, че са създали напълно интерактивен свят с поне по три различни решения на всяка ситуация. Любопитно – играта ще излиза на епизоди, всеки със средна продължителност около час, подобно на редица популярни сериали (Lost, 24).

CLIVE BARKER'S JERICHO

ИЗЛИЗА: XX.07

Разработчик: Alchemic Productions/Mercury Steam
Разпространител: Codemasters
Платформи: PS3, Xbox360, PC
Излиза: зима 2007

Сам култовият Клайв Баркър твърди, че е решен да вложи целия си творчески гений, за да превърне своя нов игрален проект в икона на хорър жанра. След опита, който имаме с Undying, нямаме много основания за съмнение.

Действието в играта ще се завърта около прокълнат град в Близкия изток на име Ал Кхали, в подземията на който дреме зла сила. Срещу нея е изпратен Jericho – спецотряд за борба с паранормални проявления, начело с кап. Рос (главния герой). Още в началото Рос е убит, но духът му остава и започва да се вселява в телата на войниците от отряда.

Първоначално сценарият, предвиден от авторите, ще диктува в кожата на кой от бившите си подчинени да се вмъкне Рос, но след един определен етап от играта ще трябва да се справяте сами в битките, комбинирайки паранормалните способности на своите войници. Геймплейното разнообразие ще се допълва и от различни мини игри, като количеството им ще зависи от това колко добре се справяте с поставените ви задачи. Може би най-забавното в това бъдещо заглавие е свързано с факта, че Ал Кхали ще се намира в измерение, където времето прави скокове към различни исторически епохи, в които градът е съществувал – от шумерския период до кръстоносните походи и Втората световна война. Това предполага силно разчупен дизайн на нивата, интересна визия и атмосфера. Очакваме със страшна сила!

MANHUNT 2

ИЗЛИЗА: XX.07

Разработчик: Rockstar Toronto
Разпространител: Rockstar Games
Платформи: Wii, PS2, PSP
Излиза: есен 2007

През 2004 г. доста, хм, грубичкият психотрилър Manhunt на Rockstar накара моралисти да нададат вой до небесата, а сега неговото продължение предизвиква същия ефект още на ниво анонс.

Главните герои в това продължение – Даниел Лем и Лио Каспър, изследователи в медицинските лаборатории на Pickman Project, оцеляват след жесток лабораторен инцидент. Следите от него са прикрити, а пострадалите – затворени в лудница. След шест години те успяват да се измъкнат – напълно побъркани и жадни за възмездие.

Според създателите ѝ "чарът" на тази игра ще се крие във възможността за извършване на особено брутални и гнусни убийства. Вадене на очи с парче стъкло, пръскане на черепи с бухалка, екзекутиране на враговете чрез заобикалящите ви предмети – електрически табла, тоалетни чинии, дори телефони – това заглавие направо си проси забраната за продажба на няколко континента.

RESIDENT EVIL 5 (PS3)

ИЗЛИЗА: XX.08

Разработчик: Capcom
Разпространител: Capcom
Платформи: PS3, Xbox360
Излиза: 2008

След като Resident Evil 4 обра овациите едновременно на публиката и гейм критиците, пред Capcom стои нелеката задача да създадат достойно продължение на една почти идеална хорър игра.

Първото ударение тук е поставено върху изцяло обновената графична платформа, която ще се възползва пълноценно от възможностите на конзолите от ново поколение.

Capcom обещават солидни опции за взаимодействие с околната среда и заобикалящите ви предмети. Състоянието на героя например ще зависи от температурата на мястото, в което се намира.
Уви, за момента подробности за историята и геймплейните характеристики практически липсват, но предвид творческата биография на Capcom дори и възможността за един RE4 с PS3 визия засега е достатъчно основание, за да очакваме тази игра с интерес.

автор: Константин Кучев

METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS

Ако пожелае, времето може да унищожи всяко човешко творение. Но времето обича децата си. А Metal Gear Solid е дете на съвремието, което ще остане в бъдещето. Ако има игра, която би се осмелила да предизвика времето, тя се казва Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots.

Защото този път светът на Hideo Kojima се намира в окото на бурята. Човешките интереси са запалили война, която заплашва да помете света. В пустинята на разпадащия се свят умира един герой, който е водил много битки, но тази ще му бъде последна – в истинската война няма място за герои.
Solid Snake е остарял, а оцеляването в Средния изток е по-трудно от всякога. Правилата на войната са се променили. Никой вече не живее с илюзията, че се бие за свободата си. Войната е за контрола над човешкото съзнание. Страхът се е загнездил в душите на хората. Именно тяхното емоционално състояние ще е едно от основните оръжия на Snake. Той ще разчита на параноята у враговете си, ще се опита да ги паникьоса, за да им попречи да използват разума си.
Snake ще разполага с множество начини да стори това. Пример: ако трима от четирима са безшумно отстранени, последният ще напълни гащите от страх пред невидимата заплаха. В случая обаче говорим за машини, а те не са подвластни на човешките слабости. Бързи и смъртоносни, съчетание от генно видоизменена човешка тъкан и бронирани с метал тела.

На тях можеш да се натъкнеш почти навсякъде, а да се обезвредят никак не е лесно. Място за прикритие няма. Това е война и много често на Snake ще му се налага да се крие сред войниците на бойното поле, превръщайки се в един от тях.
На свое разположение той ще има специален костюм, позволяващ му да се слее с околната среда, както и множество други полезни джаджи. Но никое от тези помощни средства няма да е всесилно, тъй като колкото по-често го използвате, толкова по-малка част от враговете ще се хващат на номера.
Различните ситуации ще изискват от вас нещо много важно – преценка. Дали да се екипирате с мощни оръжия и да излезете открито на бойното поле? Или да изберете тихото промъкване в сенките? Няма добри или лоши подходи – има само оцеляване... или смърт.

В MGS4 Snake е захвърлен във вихрушката на войната, но тя се води независимо от него. Срещайки случаен персонаж, той няма задължително да ви атакува, считайки ви за враг. Ръководен от вас, Snake ще трябва да проучи враждуващите страни в конфликта, да избере на чия ще застане. Ако помага повече на едните, ще бъде атакуван повече от другите, но по всяко време може да промени решението си. Различните страни разполагат с различни оръжия и подход към битката, така че изборът на всяка от тях има своите плюсове и минуси. Страните в конфликта за него ще са просто инструмент – средство да изпълни успешно мисията си. Това означава, че всеки път стилът на играта ще е коренно различен в зависимост от решенията, които взимате.

Накратко:
MGS4: Guns of the Patriots ще бъде кулминацията на тази необикновена поредица.

Всички познати от предишните части герои ще се завърнат триумфално, а историята ще бъде разказана по-интерактивно от всякога. Тя ще бъде последното сбогуване между стари приятели в мрачен, дъждовен следобед в момент, когато тяхното време вече е свършило. Защото

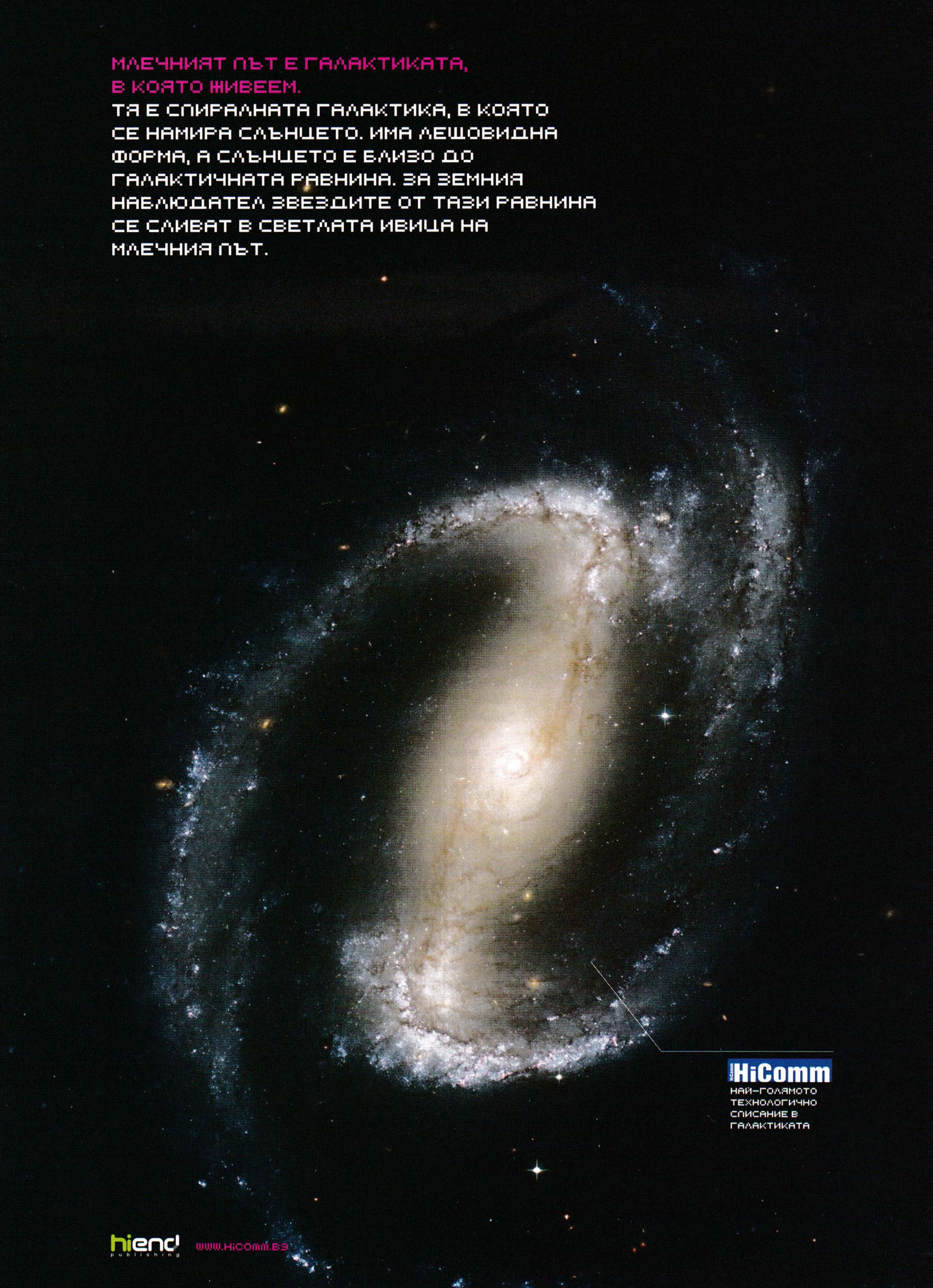
MGS представлява планина от емоции, а нейният връх се казва MGS4.

Разработва: Kojima Productions
Издава: Konami
Излиза: 15.10.2007
Платформа: PlayStation 3
Жанр: уникално стелт екшън приключение

- Snake разговаря с Otacon с помощта на малък робот, снабден с видеоекран. На екрана играта показва в реално време Otacon, който в този момент се движи в стая на километри от мястото, където се намира Snake. Светът около Snake е действително жив в MGS4, защото героите му съществуват в него паралелно с играещия.
- Освен огнестрелни оръжия Snake ще може да използва ножове и дори мечове, както и някои футуристични оръжия от бъдещето. Оръжията ще се намират и купуват и ще могат да се разменят между играчи онлайн. Играта ще включва реалистична система за подобряване и създаване на оръжия с огромни възможности.
MGS4 ще напълни един Blu-ray диск без особени трудности. Kojima не смята, че със съвременните графични стандарти пространството на диска е чак толкова много.

МЛЕЧНИЯТ ПЪТ Е ГАЛАКТИКАТА, В КОЯТО ЖИВЕЕМ.

ТЯ Е СПИРАЛНАТА ГАЛАКТИКА, В КОЯТО СЕ НАМИРА СЛЪНЦЕТО. ИМА ЛЕЩОВИДНА ФОРМА, А СЛЪНЦЕТО Е БЛИЗО ДО ГАЛАКТИЧНАТА РАВНИНА. ЗА ЗЕМНИЯ НАБЛЮДАТЕЛ ЗВЕЗДИТЕ ОТ ТАЗИ РАВНИНА СЕ СЛИВАТ В СВЕТЛАТА ИВИЦА НА МЛЕЧНИЯ ПЪТ.



HiComm
НАЙ-ГОЛЯМОТО ТЕХНОЛОГИЧНО СПИСАНИЕ В ГАЛАКТИКАТА

hiend publishing
WWW.HiCOMM.BG

Разработва: Flagship Studios
Издава: Namco/EA
Излиза: лято 2007
Платформа: PC
Жанр: ново поколение диаболизъм

автор: Александър _Nocturnal Божинов

HELLGATE: London

Следваща спирка: Адът

Пещерите буквално са праистория. Средновековни тъмници – клише. Да не бъдем крайни, но напоследък сякаш дори каналите губят блясъка си. Къде в такъв случай се очаква героично настроените ни наследници да избиват орди чудовища, да трупат опит и откриват съкровища? Flagship Studios имат идея и са готови да разтворят самите порти на Ада, за да я подкрепят. Така създаденото от тях близко постапокалиптично бъдеще заварва малкото оцелели сред обитателите на Лондон да се укриват в недрата му, приютили най-старата подземна железница на света.

Многократно рушен и изграждан наново през вековете, градът притежава безброй лица и забележителности. Към това прибавете и обширна

история, вплела в себе си реални събития много преди развиващото се през 2038 година действие,

и вече имате бегла представа за плътността на атмосферата тук.

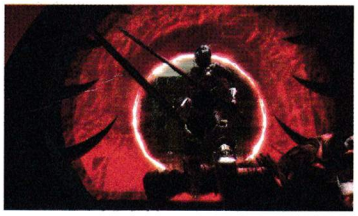
Героят, който си създадете, ще бъде захвърлен сред хаоса на изолирания и опустошен след демонична инвазия град от заглавието и само от вас ще зависи да въведете ред.

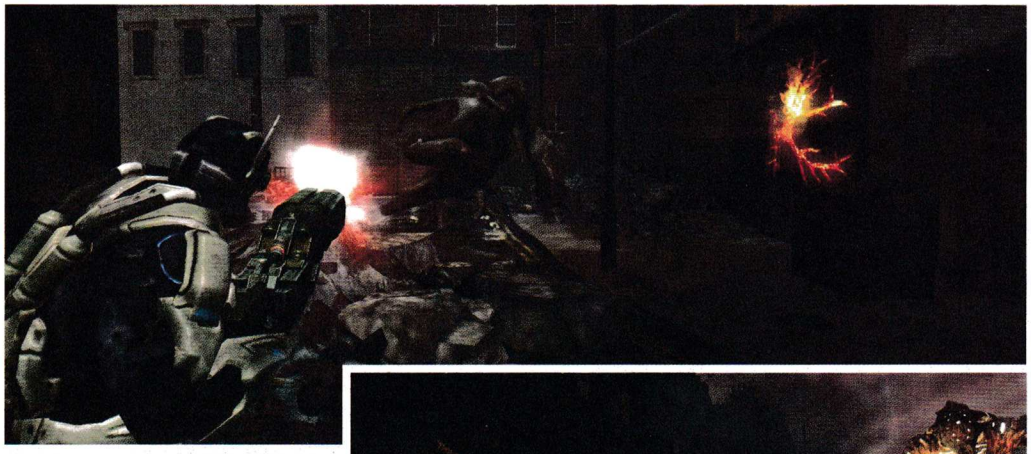
Лице в лице с Дявола

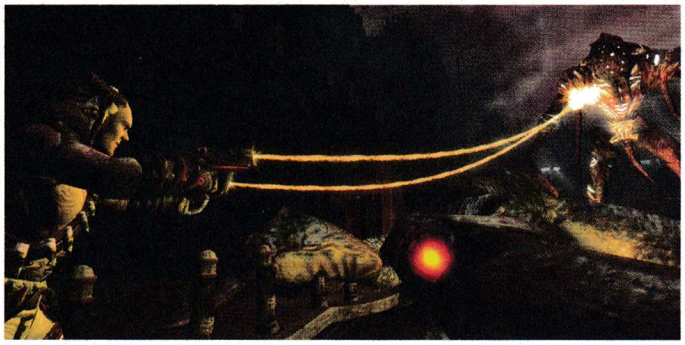
Забравете изометричната перспектива, характерна за подобен род игри. Hellgate: London залага на динамика,

фракциите на хората

- Templar: Древен рицарски орден, чиито предци винаги са знаели за заплахата и никога не са спрели да се подготвят. Методите им съчетават футуристична технология със свещени артефакти и ритуали. Носители на традициите, изключително организирани, посветени и способни, Templar са един от стълбовете, на които се крепи човешката съпротива.
- Cabal: Търсачи на познания и привърженици на принципа „бий огъня с огън", техният интерес към отвъдното често е смятан за прекрачващ здравословните граници. Мистичните им умения за контрол над демони и тайнствени сили ги правят ценен, макар и всяващ тревога съюзник.
- Hunters: Тайни агенти, елитни войници, наемни убийци – все форми, в които Ловците са се проявявали неведнъж. Обучени да се справят с всякакви предизвикателства, разчитащи на обострените си инстинкти, свръхмодерни устройства и неизбежните слабости в защитата на всеки противник, те виждат в инвазията перфектен тест за уменията си.







съспенс и визия, изискващи по-директен подход.

Управлението ще се извършва с типичната за шутъри комбинация WASD + мишка, а гледната точка ще бъде или през очите на героя ви, или изтеглена зад гърба му. Въпреки това не се заблуждавайте, играта е пълнокръвно предметно ориентирано RPG. Ефективността на атаките няма да зависи толкова от точност и рефлекси, колкото от правилно подбрана екипировка, умения и характеристики. Някои от оръжията прихващат противници, някои поразяват голяма площ, а някои просто действат на случаен принцип – всичко с цел достъпност и разнообразие на екшъна. Черешката в тази торта са огромните количества произволно генерирано и позволяващо персонализиране съдържание, които ще ви предложат неизчерпаема възможност за преиграване. Всичко, от пътя, който ще трябва да изминете между две точки, през чудовищата, които ще срещнете по него, плячката, която ще извоюватe, уменията, които ще научите, и дори някои от задачите, които ще ви бъдат поставени, се определя от случайността и ще бъде различно всеки път, когато стартирате играта.

Геройски дела

Три типа задачи ще ви движат през игралния свят. Куестовете ще бъдат най-важни и впечатляващи, тъй като формират основната сюжетна нишка за борбата срещу демоните. Те съставляват гръбнака на повествованието и ще бъдат най-линейната част от играта.

Мисиите ще включват сделки с NPC-тата от типа „свърши това, което искам, и ще ти дам онова, което ти трябва", като нуждите на различните фракции и предлаганите награди от тях награди ще се променят с времето. Накрая идват случайните събития, които можете да срещнете където и да било... или не.

Play together, die alone

Освен силно застъпена сингълплейър част Hellgate: London ще предложи и MMO-изживяване. Flagship обещават

в мултиплейър да са достъпни както цялата солова кампания, така и купища допълнителни чудовища, предмети и местности

плюс характерната за всяко MMO икономическа и обществена механика. Ще завършва с навярно вече известната ви информация, че играта се прави от умовете, дали на света двете части на Diablo. Това лято обещава да е изключително горещо!

кастите на демоните

- Beasts: Името им говори само за себе си – зверовете на Ада. Низша каста, често ползвана за пушечно месо и подигравка от останалите заради слабия си интелект, но въпреки това страховита благодарение на агресията и физическите си качества.
- Necros: Върнати към живот трупове, жадуващи да вкусят свежа плът, чудовищни създания, пришити от късовете на предишни жертви и някъде там създалите и командващи ги демони. Разчитат най-вече на численост, осигурена от милионите загинали наоколо, но не се заблуждавайте – смъртта има и други козове в ръкавите си.
- Spectral: Призраци, съществуващи едновременно в нашия и в друг, паралелен свят. Разполагат с мощна магия, хранят се с душите на мъртвите и са почти неуязвими за конвенционални средства поради двойнствената си природа.
- Primus: Предводителите на Пъкъла. Най-интелигентни сред демоните, служат си с тактика, оръжия и брони, понякога дори с открадната от човеците технология. Нерядко водят членове на други касти в битка, а когато извършените от тях злини се окажат достатъчно ужасни, се сдобиват и със собствени имена.

предварителна оценка

★★★★☆

играта е готова: 80%

добри страни: интересен разчупен поглед към екшън RPG игра.

лоши страни: дано не е преговор на доброто старо Diablo с нова перспектива

автор: Апостол Апостолов

Разработва: Turbine
Разпространител: Codemasters (Европа)
Излиза: 24.04.2007
Платформа: PC
Жанр: MMORPG

Класовете в LOTRO

Burglar (крадец) – хора или хобити с чевръсти пръсти, господари на комбо атаките
Captain (капитан) – соло клас за хора водачи в компания на четирикраки любимци
Champion (шампион) – хора, елфи и джуджета, за които болката е изкусен занаят
Guardian (пазител) – себеотдадени герои, които носят на бой, на бира и на "бъфове"
Hunter (ловец) – "снайперистът", за когото острата стрела е решение на всеки проблем
Lore-Master (мъдрец) – хора или елфи по стъпките на Гандалф, които говорят с орлите
Minstrel (бард) – ако крясъците и псувните не помагат, поне казват, че музиката лекува

The Lord of the Rings Online™ Shadows of Angmar™

След години на трепетно очакване и успешен бета тест Turbine най-сетне отвориха портала, през който геймърските орди поемат към Средната земя! Базирана по трилогията на маестро Толкин, в Lord of the Rings Online ще можем да се срещнем лице в лице с Фродо, Гандалф и останалите от Задругата на пръстена. Но не като неми свидетели на техните приключения, а за да изковем своята собствена съдба!

Твоето приключение започва... СЕГА!

Четирите познати до болка от всяко фентъзи RPG раси имат избор сред седем класа с нови имена, но доказано приложение – от класическия дилър на "болка" шампиона до мъдреца, призоваващ гордите орли на своя страна. Наслада за ролевите играчи е огромният набор от качества (traits), някои присъщи за избраната раса и клас, а други – придобити по време на игра. В даден момент ще се възползвате само от няколко от тях, поставени в слотове, чийто брой нараства с всяко следващо ниво на опит.

Поглед над Средната земя

Не можем да видим Turbine за това, че реално ни дават само малка част от света на Толкин. Всяка една локация изумява благодарение на първокласната графика и заради вниманието към детайла и разнообразието, зад което се крие къртовският труд на верните на оригинала дизайнери. Turbine са се справили прилично добре в разположението на различните локации върху картата и само претенциозните толкинисти имат поле за критика.

Когато жилото запее...

На пръв поглед в битките в LOTRO няма и помен от оригиналност, но не се оставяйте тези впечатления да ви подведат. По-динамични и раздвижени от повечето MMO игри, те крият истинския си потенциал за по-късно, когато всеки клас придобива взаимодействащи (conjuction) атаки, които нанасят огромни щети, достъпни са за кратък период от време, и то в зависимост от действията на останалите играчи в групата. Така стратегията по време на битка се променя значително и при по-важните сражения всички персонажи дават максималното от себе си. Кооперативната игра в LOTRO е издигната до нови висини и при такова богатство от атаки кой би искал да се шляе соло?

Светът е твой – промени го!

Куестовете са в основата на всяка онлайн ролева игра, но едва LOTRO ни дава това, за което мечтаем от времената на Ultima Online – куестове, изходът от които променя самата игра, макар и само за вашия персонаж. Така ако се провалите в задача, в която помагате на местно селце срещу набезите на местни разбойници, селцето ще бъде опожарено и всеки път, когато го посетите, ще се разхождате сред руини. Turbine прилагат този подход за всички по-важни събития в играта, от малките задачи до епичния финал.

Герой без титла не може

Сред големите новости в LOTRO са Accomplishments, скрити постижения, които ви даряват с титли и качества (traits). Ще трябва сами да ги откриете – от убиването на множество противници от даден тип до изпълнението на определен брой куестове, използването на определени класови умения и дори такива, които получавате, ако достигнете високо ниво, без да загинете нито веднъж! Всяко постижение дарява персонажа ви с титла, която можете с гордост да носите до името си по време на игра.

С богатата си комбо система, прелестно пресъздаден свят и някои невиждани досега нововъведения при куестовете трябва да призная – LOTRO е не по-малко пристрастяващ от копнежа да наденеш Единствения пръстен!

The Lord of the Rings Online Shadows of Angmar

Бреговете на Евендим

Три дни преди старта на играта Turbine обявиха първото разширение, което ще носи името Shores of Evendim и ще е достъпно през юни. Разширението ще ни отведе до нови земи в Ериадор с над 60 нови свързани куеста, в които ще помогнем на Арагорн да изкове наново Нарсил, 9 нови чудовища, нови рейд инстанции, подобрена музика и нови комплекти доспехи. Всичко това – напълно безплатно, в духа на content patch-овете на WoW.

предварителна оценка

★★★★☆

играта е готова: 97%

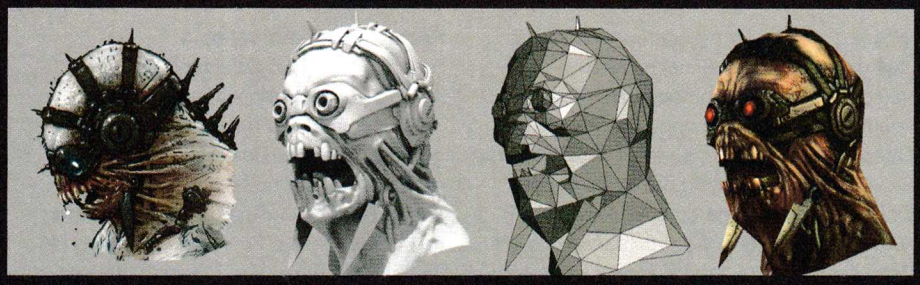
добри страни: MMO във вселената на Толкин...

лоши страни: ... дали това няма да е единственото, което го различава от другите представители на жанра?

Плати веднъж – играй вечно!

Като алтернатива на месечните такси Turbine предлага Lifetime акаунти – платете наведнъж 149 евро (около 7 месечни такси) и ще можете да играете безплатно. Оферта за сериозни играчи, които знаят, че избират своята игра поне за година напред!

Разработва: Splash Damage (id London)
Издава: Activision
Излиза: когато е готова през 2007 г.
Платформа: PC, Xbox 360, PS 3
Жанр: отборен FPS



ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS

автор: Мирослав Александров

За id Software най-накрая се появи светлина в края на тунела, в който се напъхаха след Doom III и Quake IV. Оттам идва нещо разтърсващо, нещо гигантско. И не е влак. То е Enemy Territory: QUAKE Wars и обещава да ни лишава от сън много поредни нощи.

Говорим за отборен шутър от първо лице, явяващ се поредното допълнение към Quake вселената. Действието в него ще се развива на Земята и проследява опита за инвазия на строгосите и респективно – опита на хората да ги спрат. На чия страна ще застанете, си е въпрос на личен избор и предпочитания, при това тук не става дума само за "за" или "против" извънземните. Хората ще разчитат предимно на координираната отборна игра, а строгосите на чисто физическите си предимства и по-напреднала технология.

Шрапнелни идеи

В случая факторът, който прави играта толкова специална и обещаваща, се нарича Splash Damage. Новаторските идеи и подчертано некомерсиалният подход към създаването на играта са предпоставка за създаването на

заглавие, което се прави "от фенове за фенове" (буквално).

Когато комбинираме това с техническата грамотност на id Software, нещата стават още по-приятни.

В ET: QW няма да важи принципът "Опушкай всички врагове, за да спечелиш". Говорим за игра, която се стреми да внуши реалистично усещането за бойна обстановка, за истинска, кървава и жестока война, а това (разбирате) няма как да стане, ако просто се разхождате из нивата и трупате фрагове за норматив. Всяка карта ще включва съвсем конкретни и ясни цели, различни за всяка фракция, които трябва да постигнете, за да спечелите.

Естествено всяка от тях ще изисква определена тактика, а някъде дори и наличието на специфичен клас в отбора. По думите на западни колеги, имали щастието да поиграят бета версията, внушението за бушуваща навсякъде около вас война е особено силно, а усещането, че сте част от една устремена към общата цел армия, е неописуемо. Ако все пак поради някаква причина решите да се отцепите от екипа, ще има предвидени множество второстепенни задачи, изпълнението на които няма да допринася пряко за победата, но пък ще ви носи разнообразни бонуси. Изненадваща новина от последния час е, че се работи върху опция

за включване на ботове с адекватен изкуствен интелект както в мултиплейър, така и в солова игра. Тяхната функция очевидно е да играят ролята на "загрявка на сухо". Благодарение на тях ще можете да се запознаете на спокойствие с игралната механика, да натрупате известен опит. Не че това ще ви помогне особено, ако попаднете на наистина опитни играчи в мрежа, но все е нещо.

Оръжията и превозните средства са правени едновременно с фантазия и чувство за реализъм.

Каквото и да се говори, размерът и съответно тежестта имат голямо значение. Колкото по-голямо и тежко оръжие сте понесли, толкова по-бавни ще ставате. Превозните средства от своя страна ще се движат различно на различен терен, а щетите, които ще понасят, няма да са цялостни, а строго зонални (с други думи ще можете да гръмнете джип в гумата, за да го обездвижите – алилуя!).

Интересен факт е, че конзолните версии на играта ще поддържат по-малък брой играчи в мултиплейър (до 16 души). Според думите на авторите като компенсация целите ще са по-ясно дефинирани, а темпото на игра по-динамично и напрегнато.

Тъй като и самите Splash Damage са започнали кариерата си като автори на модове, съвсем логично е обърнато специално внимание на средствата за създаване на фенски модификации. Създадената за целта система е изключително опростена и подходяща както за начинаещи, така и за по-напреднали – достатъчно богата и предлагаща възможност за изпипване на всеки

един детайл.

За разлика от предишните творения на id Software Quake Wars няма да се опитва да печели точки само с визия. Авторите твърдят, че

графиката (невероятно, но факт) ще е на второ място, отстъпвайки челната позиция на геймплея.

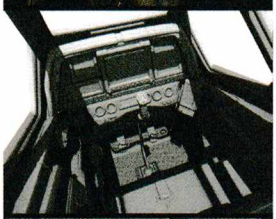
Това естествено не значи, че играта ще бъде грозна, просто няма да бъде нещо невиждано. За озвучаването се нижат суперлативи след суперлативи. "Реалистично", "надъхващо", "подсилващо атмосферата" са само част епитетите, използвани от западните колеги.

За момента Enemy Territory: QUAKE Wars може да се опише най-точно с понятието "надежда".

Надежда, че една от поредиците, положили основите на съвременния гейминг, най-после ще получи достойно продължение. Битката за Земята започва някъде през тази година (точна дата още не е обявена). Бъдете там!

Технологията MegaTexture

Технология за текстуриране, разработена лично от недостижимия маестро Джон Кармак – съосновател и основен идеен и креативен двигател в id Software. Този похват, широко използван в Quake Wars, обещава да елиминира напълно голяма част от типичните грешки и бъгове, характерни за повечето съвременни 3D игри. Технологията ще позволи **всички налични в играта карти да са абсолютно уникални,** без нито един повтарящ се мотив при моделиране на терените. Бойните полета ще са изобразени от хоризонт до хоризонт, без разни маскиращи ефекти като "мъгла", мащабът им ще надхвърля 3–4 квадратни километра, изобразени при фантастични нива на детайла, които ще определят такива неща като резултата от попадение на куршумите, двигателната сила на превозните средства, звукови ефекти и др.



обща оценка

★★★½☆

играта е готова: 80%

добри страни: от фенове за фенове - отлична формула

лоши страни: ще бъде жестока към хардуера

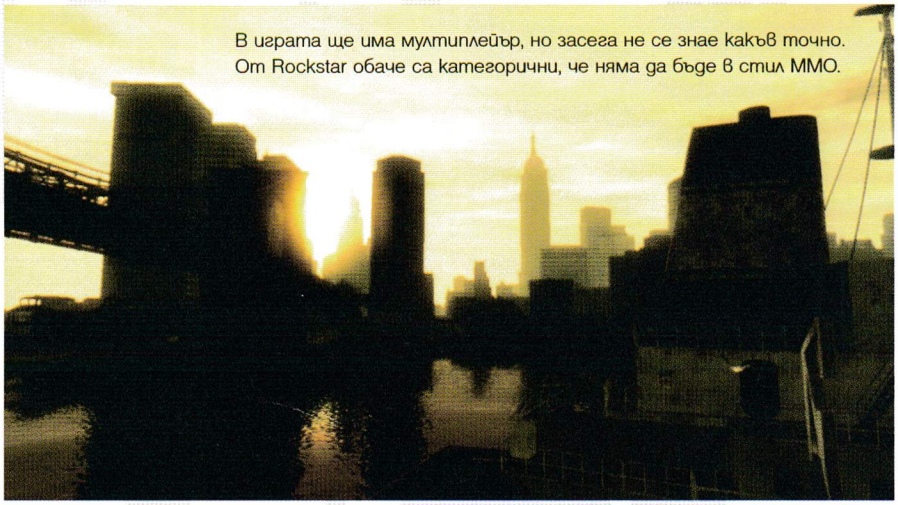
автор: Иван Поборников

Разработва: Rockstar North
Издава: Rockstar Games
Излиза: 16 октомври 2007
Платформа: Xbox 360, PS3, почти сигурно и PC
Жанр: голям автоджамбазки екшън

grand THEFT AUTO 4

Grand Theft Auto (GTA) е безспорно една от най-култовите, популярни, обичани, печеливши и скандални игрални поредици за всички времена. Изнизаха се близо 2 години, откакто последната GTA игра (San Andreas) излезе за PC, и съответно 3 години, откакто заглавието дебютира на конзолния пазар. Казано иначе – и за притежателите на PC, и за притежателите на конзоли измина доста време в чакане да се появи нова игра от тяхната любима поредица. Добрата новина е, че това чакане е на път скоро да свърши. Нова игра ще има и този път тя няма да бъде "нещо като разширение" на GTA 3, а игра от ново поколение. Дългоочакваната четворка ще бъде може би най-добрата и впечатляваща (във всяко отношение) игра от серията.

Разбира се, следвайки установените традиции, Rockstar ще издадат играта първо за конзоли (този път тя ще бъде предназначена специално за конзолите от ново поколение – PS3 и Xbox 360), а след това навярно и за PC. За съжаление все още няма официален отговор на този силно интересуващ ни въпрос от страна на Rockstar, но в светлината на досегашната практика на компанията PC версията е почти сигурна – просто не е ясно колко ще се забави тя след конзолните версии.



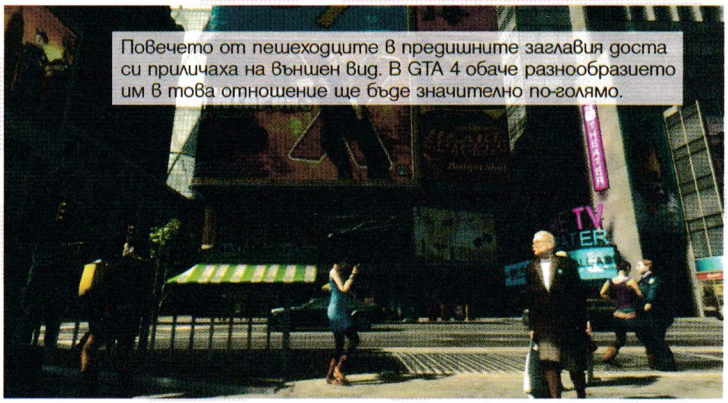
В играта ще има мултиплейър, но засега не се знае какъв точно. От Rockstar обаче са категорични, че няма да бъде в стил MMO.

Какво ново ще предлага GTA 4?

"Нещата ще са различни" – това се казваше в първия игрален трейлър, който Rockstar пуснаха в края на март. Макар светът, в който ще се разиграват събитията в четвъртото издание на големите автокражби, привидно да е все така добрият, стар и познат Liberty City,

действието този път ще се развива в наши дни.

В общи линии моделът на виртуалния GTA IV град копира донякъде Ню Йорк и няма да има почти нищо общо с метрополиса от предходната, трета част. От гледна точна на игралната площ новият Liberty City вероятно ще бъде по-малък от San Andreas, но за сметка на това на територията му няма да има почти никакви празни пространства от рода на гори и пустини – говори се за огромен, дишащ град, преизпълнен навсякъде с живот и движение.



Повечето от пешеходците в предишните заглавия доста си приличаха на външен вид. В GTA 4 обаче разнообразието им в това отношение ще бъде значително по-голямо.

обща оценка

★★★★★

играта е готова: 70%

добри страни: всичко
лоши страни: няма такива

С какво се работи?

Тук интересните неща са две: Euphoria и RAGE. "Еуфоричната" технология има за цел да създаде динамична околна среда, в която телата на персонажите притежават скелетна структура. Вместо различни методи за улавяне на реални движения (motion capture) аниматорите ще могат да раздвижват героите в реално време, подтиквайки ги да си взаимодействат с околната среда. Пример: ако блъснете пешеходец на улицата, той всеки път ще пада на земята по различен начин. Обектите от околната среда ще реагират на вашите действия по абсолютно същия реалистичен начин – ако, да речем, счупите стъкло, парченцата му всеки път ще се разпиляват по различен начин в зависимост от това

къде и как сте го ударили.
Що се отнася до RAGE (буквално "гняв" – доста подходящо име за GTA енджин) – трябва да отбележим, че изоставянето на доста читавия RenderWare (движил поредицата от момента на преминаването ѝ в третото измерение) не беше съвсем по желание.
След като създателите му – Criterion Games, бяха закупени от гиганта EA, Rockstar просто бяха принудени да започнат разработката на собствена графична платформа, тъй като се опасяваха от изтичане на информация за техни заглавия по посока на един от най-големите им конкуренти.

За да се подкара тази визуална прелест с всичките тези сложни светлинни ефекти и анимация, определено ще е необходим доста мощен хардуер. Конзолите от ново поколение разполагат именно с такъв.

В Liberty City ще видим доста емблематични типично нюйоркски локации като например Статуята на свободата, както и други популярни сгради, които, разбира се, няма да носят същите наименования и ще се различават в някои детайли от реалните си аналози. "Градът на свободата" ще бъде разделен на 4 района – Dukes (Queens), Bohan (The Bronx), Broker (Brooklyn) и Algonquin (Manhattan). Към града също така ще бъде включена и част от New Jersey, която в играта ще носи името Alderney.

Историята на играта

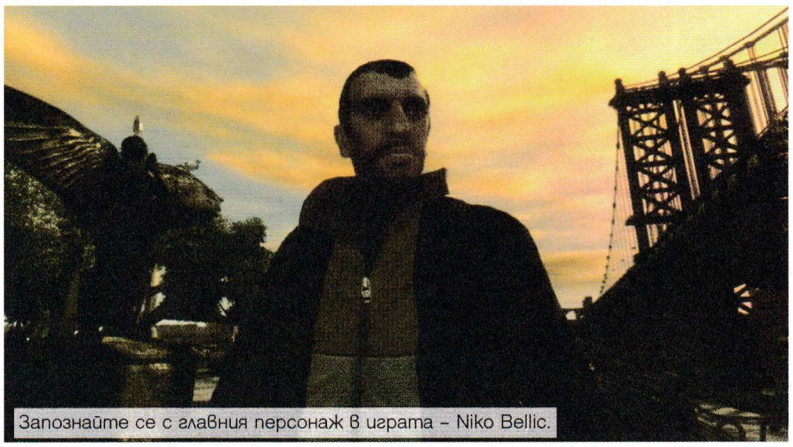
Главният герой в GTA 4 ще бъде родом някъде от Източна Европа и ще се казва Niko Bellic. В първия (и за момента единствен) трейлър на играта Niko говори с подчертано руски акцент, което до голяма степен слага край на спекулациите по въпроса от коя точно част на Източна Европа идва той. Всичко започва с имейлите, които Niko получава от своя братовчед Roman (със сигурност не с фамилия Абрамович) в Америка. В тях Roman твърди, че е успял да постигне добрата стара американска мечта, че животът му е приказка, разполага с купища пари, жени, лъскави коли и прочее благини.

В един момент на нашето момче му писва да слуша и решава да види този райски живот със собствените си очи и да посети изненадващо братовчед си отвъд Голямата вода.

Пристигайки в Liberty City, Niko установява някои доста сериозни разминавания между версията на Roman и реалното състояние на нещата. Братовчед му се оказва беден собственик на доста закъсала таксиметрова компания, а на всичкото отгоре очевидно си има сериозни проблеми с представителите на подземния свят. Разбира се, Niko не може да остави нещата току-така и решава да му помогне...

В началните етапи на играта Roman ще бъде единственият ви познат, а порутената сграда на таксиметровата му компания – първата ви база. Именно от братовчеда ще получите и първите си мисии.

Liberty City ще създава усещането за един динамичен, забързан, кипящ от живот съвременен метрополис.


Запознайте се с главния персонаж в играта – Niko Bellic.

Този таван е изграден изцяло от стъкло. Ако се вгледате внимателно, ще можете да видите небето през него.

По радиостанциите този път ще пускат предимно съвременна музика.

Светлината се отразява по удивително реалистичен начин от тази имитация на Chrysler-а.

Очаква ни много реалистична смяна на ден и нощ.

Авторите твърдят, че в GTA IV играчът ще има много по-голяма свобода не само при избора на задачи, но и що се отнася до начина за тяхното изпълнение.

Визия от ново поколение

Фактът, че с новото си заглавие Rockstar се целят основно в конзолите от ново поколение, явно е послужил като чудесен повод за пенсиониране на поовехтялата GTA 3 графична платформа. За качествата на новия RAGE енджин можете да съдите по кадрите от трейлъра – авторите не без известна гордост уточняват, че показаното в него са сцени от реален геймплей, а не предварително анимирани откъси.
Обещанията са не само за по-стилна и съвременна визия, но и за много по-високо ниво на реализъм. Пример: динамично осветяване.

Слънцето отново ще изгрява и залязва,

като светлината му ще се отразява по естествен начин от сградите и останалите обекти.

През нощта градът ще изглежда по съвсем различен начин, а улиците му ще стават много по-опасни за обитаване.
Една от най-интригуващите технологии, които Rockstar възнамеряват да използват при разработката, се нарича Euphoria. Благодарение на нея героите в играта ще реагират изключително адекватно и по уникален начин при взаимодействието си с околната среда.

Изкуственият интелект

Силно се надяваме Rockstar да ни поднесат приятна изненада и в GTA IV по-рядко да ставаме свидетели на предварително програмирани (скриптирани) сцени и да виждаме повече адекватни реакции в поведението на управляваните от компютъра персонажи.
Разбира се, тук не липсват щедри обещания – според авторите в играта ще имате усещането, че сте заобиколени от истински, живи хора, които просто си щъкат около вас, погълнати от ежедневните си занимания. Ще забележите как някои от тях просто си седят на плажа, други пушат, четат книги, разговарят по телефона – с други думи се държат естествено.

Какво ще караме?

В GTA IV както винаги ще ви посрещне огромно разнообразие от превозни средства. Ще можете да управлявате автомобили, лодки, мотоциклети от всякакъв калибър. Малко разочарова липсата на самолети, но според авторите фактът, че действието ще се развива само и единствено в Liberty City, обезсмисля включването им в играта.

ТВ ПЕЧАТ

MAD

музикална телевизия

www.mad.tv

Разработва: Codemasters
Издава: Codemasters
Излиза: Юли 2007
Платформа: Xbox 360, PC, PS3
Жанр: off-road рейсинг симулация

COLIN MCRAE: DIRT

автор: Борислав Анков

Любопитни факти:
На територията на САЩ играта ще се разпространява под името **Dirt: Colin McRae Off-Road.**
Легендарното трасе Pikes Peak International със своите 12.4 мили и над 150 завоя също ще присъства в играта.

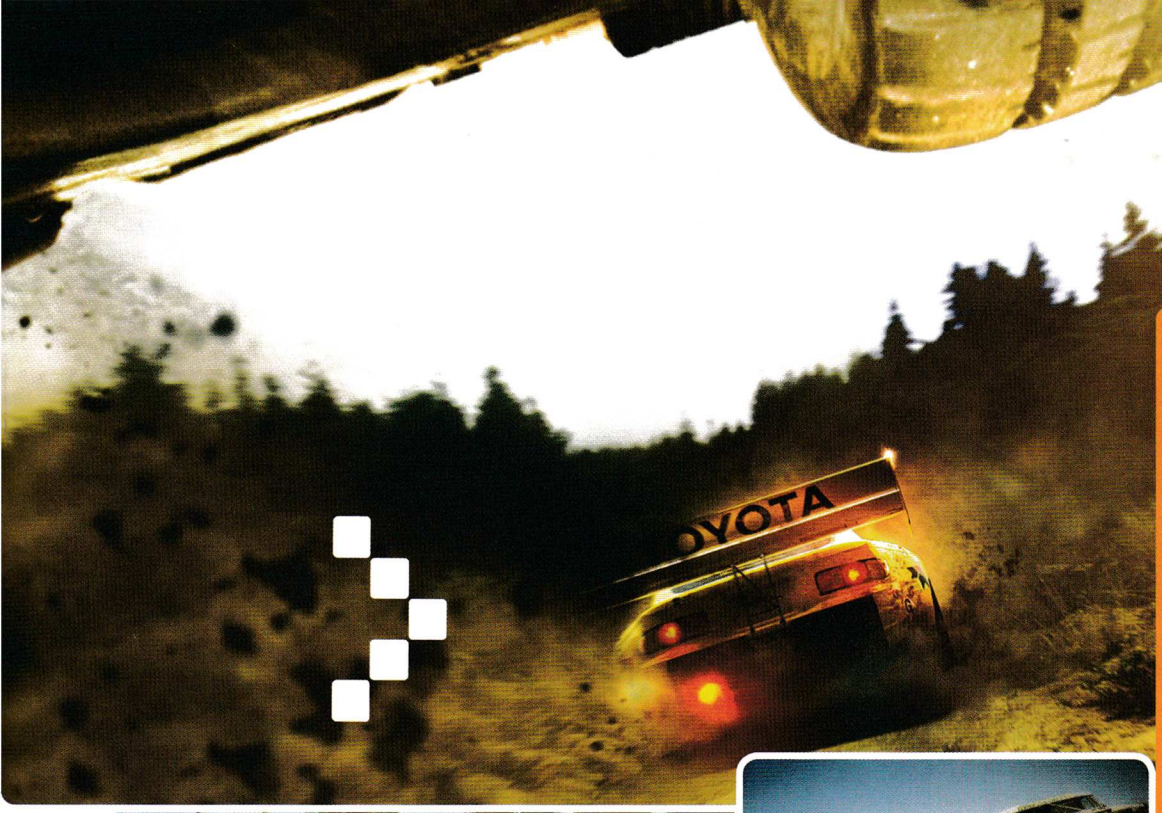
Продалата над 8 милиона копия хитова рали поредица на Codemasters се завръща! Този път вместо поредния визуален ъпгрейд и малко нововъведения създателите ѝ са ни подготвили порция съвсем ново Colin McRae усещане.

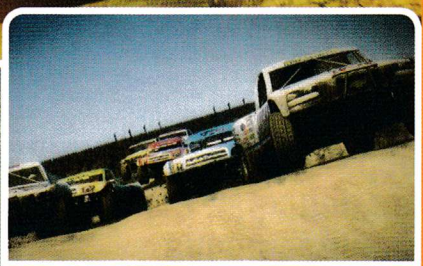
Което е?

Като за начало фокусът на играта се измества върху off-road състезанията. Полето ви на изява ще бъде доста широко – от кални горички през изкачвания по заснежени планински пътища та чак до пустинни участъци. В добавка към това прибавяме и факта, че играта ще предлага и режим, който ще включва всяко едно рали от европейските и световни шампионати. Поредицата се слави с реализма си и вниманието към детайла и Dirt не ще прави изключение – всяка една писта ще бъде точно копие на прилежащата ѝ действителна такава, като от Codemasters са стигнали дотам, че да използват сателитни снимки на местностите, за да постигнат максимално достоверен резултат.

Над 40 лицензирани автомобила ще бъдат разделени в общо 12 категории.

Ще имате честта да шофирате Subaru Impreza-та на Травис Пастрана и дори прототипа R4 на Макрий. Другите коли са познатите ни от предишните части машини от класовете 2WD, 4WD, Classic, RWD, както и една нова и все още неизвестна, която ще трябва да отключите. За разлика от предишните игри в най-новото продължение развитието ви в career mode-а ще бъде поднесено по коренно различен начин. Докато преди се налагаше минаването на всяко едно рали, то сега това няма да бъде задължително и на практика ще може да станете шампиони, без да сте изиграли всичко. Друга любопитна новост е фактът, че вместо да се състезавате срещу часовника, вие ще го правите срещу коли (до 10 на брой), което сериозно ще





промени усещането от играта. Изключително много се работи върху изкуствения интелект на състезателите. Обещават ни се

уникални стилове на шофиране за всеки един противник

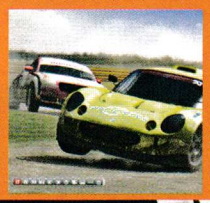
– някои ще се чувстват уверени на чакъл и ще напъват "до дупка" на тези участъци, но пък ще карат по-внимателно на кал или асфалт, други пък – точно обратното. Едно е сигурно – миг невнимание и ще бъдете отнесени като куцо пиле домат.

Играта ще предложи и силен онлайн мултиплейър режим, в който ще можете да се изправите срещу 100 противника едновременно.

Colin McRae: DIRT се очаква да излезе към края на юли.

Neon Engine

Това е името на енджина, който ще задвижва играта. По него са работили близо 30 човека в продължение на над 18 месеца. Нито един ред код от предишните енджини в поредицата не е намерил място в Neon. **Резултатът е напълно нова графична платформа** от ново поколение, издигаща реализма на поредицата до невиждани висоти. Част от екстрите му включват партикъл системa, която ще е способна да изобразява съвсем правдоподобно дъжд, хвърчаща кал от гумите или искри при сблъсък. Що се отнася до "разрушенията", редно е да се спомене, че Neon ще ни предложи **високо ниво на реализъм** и що се отнася до повредите по автомобила – цели части от него ще излитат в зависимост от силата и мястото на сблъсъка. Видът на графиката нашепва за фотореализъм, а физиката и интерактивността на околната среда изглеждат плашещо истински. Силата на вятъра например ще влияе на абсолютно всичко – на дървета и храстчета, дъжд, сняг, та дори и на поведението на автомобила в известна степен. Нещо повече – дори въздушната струя, оставяна от автомобила, ще оказва влияние върху заобикалящия ни свят.



обща оценка

★★★★☆

играта е готова: 60%

добри страни: нов енджин, нов стил на игра

лоши страни: дали промените ще допаднат на старите фенове?

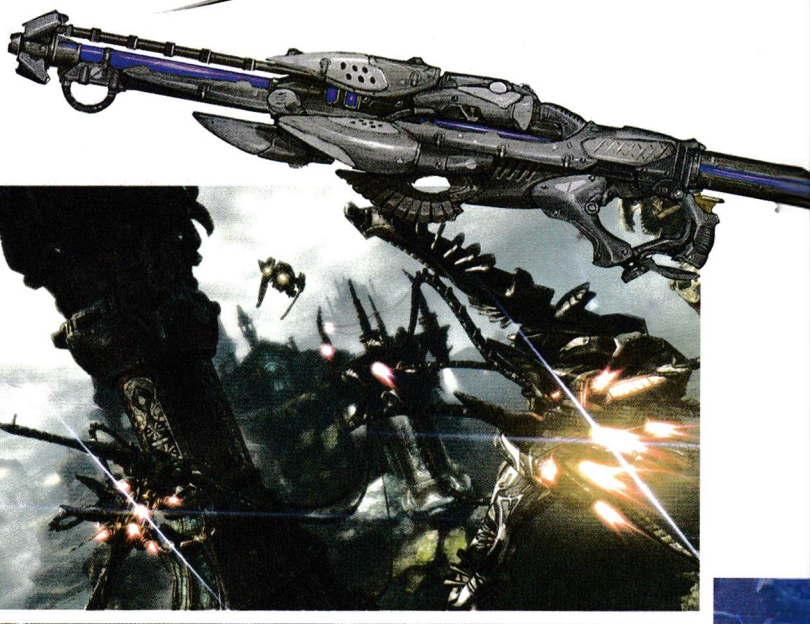
автор: Константин Кучев

Разработва: Epic Games
Издава: Midway
Излиза: когато е готов!
Платформа: PC, PlayStation 3, Xbox360
Жанр: високоскоростен сай-фай шутър

Unreal Tournament 2007

Турнирите са на изчезване. Рицарите са доказано мъртви. Истинските турнири са като истинските вещици – изгорени на клада. Днешните вещици не биха понесли нещо по-силно от котлон. Вместо това се разхождат в разни манга комикси, надянали розови перуки. Турнирите обаче имат една надежда извън реалния свят – Unreal Tournament 3 – новия футуристичен лунапарк от бъдещето, който ще отвори врати тази година.

С UT3 поредицата ще се завърне към корените си и ще предложи **брутален, бърз екшън, комбиниран с фантастична околна среда** и (естествено) тонове забавление – всичко това опаковано в зашеметяващия Unreal 3 engine (Rainbow Six: Las Vegas, Gears of War).



В UT3 Necris (една от основните раси в оригиналния UT) се завръща в Нереалната вселена и започва масова инвазия, атакувайки основно планетите, произвеждащи таридиум. Действието в самостоятелната кампания (която този път не е точно "турнир") се развива именно на една такава планета – един свят, разкъсван от кървави конфликти между няколко мегакорпорации, вкопчени в неспирна битка за естествени ресурси. В играта ще поемем ролята на водач на малка ударна бойна група, част от миньорски клан, атакуван от извънземните.

По всичко личи, че скоростта, с която ще протичат събитията, няма да ви остави много време за аклиматизация – в момента, в който стартирате играта, върху ви ще се стоварят рояк вбесени Necris-и, принуждавайки ви да се сражавате за живота си. За щастие няма да сте сам – гърба ви ще пазят и четирима съотборници, всеки от които ще притежава ясно изразена индивидуалност.

В UT3 околната среда до голяма степен ще определя динамиката на действието.

Някои нива ще представляват огромни комплекси със съвършенството на гигантски пчелни пити, докато други ще бъдат същински кибритени кутийки. Във всеки случай вие никога няма да сте далече от веселбата – възможността да използвате различни превозни средства ще ви позволи буквално за няколко секунди да прекосите игралната карта и да се озовете в разгара на битката.

Разбира се, като всяка друга UT игра и тук основният акцент ще е поставен върху мултиплейъра (най-вече

- Цената на Unreal 3 енджина не е обявена публично, но със сигурност е над $750 000, а вероятно и много повече. Само от досегашните продажби на енджина Еріс могат да си купят остров в Карибско море.

- Едно оръжие в UT3 има повече полигони от цяло ниво в UT2004.

- UT3 ще пристигне с мощен и лесен за използване редактор за нива. Еріс ще предоставят на играещото общество същия комплект за разработка, който са използвали при създаването на самата игра. Нищо чудно най-добрите модове да осигурят на авторите си работа в игралната индустрия – това се е случило с настоящи членове на екипа на Еріс.

онлайн). Интересно – според Епіс доста голяма част от закупилите предишните части на поредицата въобще не са и пробвали да играят онлайн – именно това обяснява присъствието на интересна и разчупена самостоятелна кампания в UT3, за която авторите твърдят, че ще бъде нещо повече от подготовка за мрежовите сражения, въпреки че на практика ще се разиграва върху същите карти, предвидени за мултиплейър.

Любопитен момент в развитието на въпросния самостоятелен режим е фактът, че за да продължите нататък в историята, няма да е достатъчно само да превземете съответната карта.

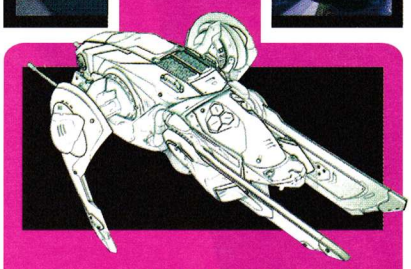
UT3 ще предложи истинска възможност за избор.

Играта ще взима под внимание как се справяте със задачите, които ви се поставят, и ще отваря пред вас различни пътища. Всеки от тях ще ви донася различни допълнителни бонуси.
Една от възможните мисии например включва кражбата на вражеска стелт технология, която след това ще можете да използвате в своя полза.
Самостоятелната кампания ще е подплатена и със силен изкуствен интелект, който според уверенията на Епіс е по-малко "изкуствен" и повече "интелект". Според речника bot означава паразитна ларва по добитъка. Този път въпросните "ларви" ще са по-досадни от всякога – те ще умеят да променят собствената си стратегия според вашите действия, ще се опитват да разгадаят какъв е планът ви за действие и да го провалят.

Голяма част от обаянието на UT3 ще се крие в страхотно замислените превозни средства, използването на които по време на игра няма да е опция, а необходимост. Тук става дума както за футуристична бронирана бойна техника (танкове), така и за машини като Dark Walker – механична медуза с тънки, но здрави пипала, които лесно преодоляват неравности по терена, разполагаща с впечатляваща огнева мощ.

UT3 ще разполага и с усъвършенстван редактор за създаване на любителски модификации и нива – още една от запазените марки на тази поредица.

На финала, както споделя Джеф Морис (продуцент на проекта): "Ако някой днес ми каже: "Ето ти 20 милиона долара, направи мечтата на живота си", това, което ще създам, определено ще е мултиплейър ориентирана научнофантастична екшън игра с превозни средства!"
При такава фанатична убеденост в правилността на идеята кажете как да не очакваме поредния Нереален турнир със страшна сила?



- Домашно направените на компютър нива ще могат да се свалят и да се играят на PS3 и вероятно на Xbox360. Версията за PS3 ще поддържа клавиатура и мишка, а ако решите да играете с геймпада на конзолата, ще можете да контролирате прицелването си с чувствителната на движения опция.

- Изкуственият интелект на UT3 ще може да различава доста широк спектър от гласови команди, което чувствително ще го приближи към усещането за истински разговор.

Рицарска камера
A4 Tech PK-130MG

Перфектната уеб камера за довършване на уютната ти гейм среда! Освен с футуристичен дизайн на рицарски шлем тя "убива" със завидните си характеристики. Може да снима образа ти с 1.3 мегапиксела, а пък поточно видео по интернет предава с 30 кадъра в секунда и 640x480 точки резолюция. И за миг няма да излезеш от фокус, защото A4 Tech PK-130MG е оборудвана със специална система, постоянно следяща лицето ти. Нещо друго? А, да. На разположение имаш и суперчувствителен микрофон, така че няма да ти е необходим отделен. Камерата перфектно приляга на TFT дисплеи, но комфортно и стабилно ще се чувства и на стария ти монитор с тръба. Препоръчваме ти я горещо!

текст: Александър Василев

обща оценка

играта е готова: ?%

??????????

добри страни: интересна самостоятелна кампания, предизвикателен мултиплейър
лоши страни: излиза първо за PS3

автор: Драгомир Дончев

3D AURORA

Кутия за ценители

Шампионът в категорията "Най-пренебрегван компонент при асемблирането на всяко едно PC". Петото колело на каруцата във всяка компютърна конфигурация. Сирачето, на което никой не обръща особено внимание.
Да оставим настрана чисто естетическия аспект – кутиите в никакъв случай не заслужават подобно отношение и, вярвайте ни, всеки, "спестил" средства точно от този елемент, рано или късно съжалява.

Зора – това значи в буквален превод името на тази серия модели. Защо са се спрели точно на него Gigabyte, не е ясно – може би заради адски ефектните вградени неонови вентилатори, които придават на 3D AURORA, меко казано, футуристичен и бляскав външен вид.
В случай че ви вълнуват прагматичните, рационални доводи, които биха могли да ви мотивират да смените грозната си ламаринена китайска кутия с корпус като AURORA, то на първо място бихме могли да посочим подобрените възможности за охлаждане.
Държим да подчертаем, че тя е конструирана от никелирана стомана с отлични топлообменни характеристики и два вградени тихи вентилатора. Освен това е една от малкото кутии на пазара, които разполагат с два големи, фабрично вградени вентилатора на задния панел, осигуряващи стабилна въздушна циркулация вътре в корпуса.

Отделно AURORA е специално разработена за използване със специалния Gigabyte комплект за водно охлаждане (който, разбира се, ще трябва да закупите допълнително). Към сериозните доводи "за" прибавяме и опция за обслужване и монтиране на компонентите без нужда от допълнителни инструменти, удобните скоби за захващане на кабелите вътре в кутията. (Алилуя! Най-сетне ще можем да се разделим със скоча и телчетата, които използвахме досега за тази цел.)
Що се отнася до чистата гъзария (т. е. другия вид coolness), какво ще кажете за елегантен външен вид плюс сини светодиоди, които могат да прожектират произволен (в това число и създаден от вас) надпис върху повърхността, на която е поставена AURORA?
Казано накратко – кутия от класа, която хората ще оценят по достойнство.
Цената ѝ е 200 лв. от VALI Computers, имат и сиви, и черни.

Gigabyte 3D Rocket II

Не, за толкова малко пари това не е ракета, но пък е оптималният вентилатор за препоръчаната от нас кутия. Gigabyte 3D Rocket II е красив особено вечерно време, ако можеш да видиш синьото осветление на 92-милиметровата му перка, чиято скорост се регулира ръчно между 1500 и 3000 оборота в минута. Дизайнът обаче не му е единственото предимство – справя се отлично с охлаждането на най-новите двуядрени решения на Intel и AMD. В комплекта влиза специален панел за предния 3.5-инчов слот, позволяващ регулирането на оборотите на вентилатора. Струва 82 лв., отново от VALI Computers.

автор: Никола Папукчиев

Между WarCraft III и Texas hold'em

Интервю със Здравко SK.Insomnia Георгиев, най-успешния български про геймър, световен шампион по WarCraft от 2002 г.

Кой беше последният турнир на Warcraft, на който участва?
Последният голям офлайн турнир беше Samsung Europe Championship на CeBit, но там се представих доста под очакванията ми – чак 5-о място.

От кого беше победен?
Би ме украйнецът SK_Hot, който впоследствие стана и първи. Най-интересното е, че той е от отбора, в който играя и аз – SK, и ние на практика сме съотборници, но загубата от него си обяснявам с това, че прекалено рано го срещнах. За мен това е абсолютен неуспех. Освен това WCG дават призове само на първите трима.

Планираш ли сега участие в нови турнири?
Скоро ще се организират квалификации за европейския отбор на Starswar, по-запалените фенове на WarCraft със сигурност го знаят. Това ще бъде четвъртото състезание, а мястото на провеждане е Китай.

Би ли обяснил малко повече за формата му?
Състезанието се води междуконтинентално. Има три отбора – Китай, Европа и Корея, и всеки от трите представя мощта си. Общо взето, се получава зрелище, защото вече има доста добри европейски играчи, а да не забравяме и руснаците.

Кои са държавите с най-добри WarCraft играчи в Европа?
Това не може да се каже със сигурност. Засега три поредни години европейското отборно състезание го печелят шведите, обаче тази година това може да се промени поради осакатения им отбор. Играчите им спряха да играят толкова много. Предполагаем, победител тази година са може би руснаците.

А ние, българите, къде сме?
За съжаление не сме на това място, на което бяхме миналата година. Всеизвестният Didi тотално спря да играе от януари тази година Warcraft и не ходи по турнири. Аз също вече не играя толкова, колкото преди.

А с какво се занимаваш тогава?
Честно казано, от известно време се занимавам основно с онлайн покер.

Забелязал съм, че доста геймъри в световен мащаб се преориентират в тази посока. Как си обясняваш това явление?
Математиката е на първо място и при двете неща. След това вече има значение и възможността за манипулиране на противника, да знаеш какво прави. Общо взето, качествата, които се изискат при едното, са необходими и при другото. Аз имам над 50-ина познати, които след професионалния гейминг са се ориентирали към покера и са били в челната 50-ица. Най-добрият пример за такъв играч, който мога да ти дам, е Lkeep. Той беше №1 некореец на Starcraft, 2-ро място на WCG. Като отиде след това в Корея, беше много успешен про геймър и имаше един от най-големите фен клубове. След което приключи Starcraft и премина изцяло на покер. И миналия месец на едно състезание по Texas hold'em в Копенхаген той стана втори и взе 400 000 евро.

А чрез про гейминг как се взимат 400 000 евро?
Ами трудно. Най-скъпо платеният про геймър е Starcraft играч в Корея и печели по 200 000 долара на година, от състезания и реклами може още 100–150 хил. долара. През тази година този човек почти не спира да играе.

Добре, това не е ли лошо за гейминга? Покерът се води друг тип ентъртеймънт все пак...
Не точно. Напоследък гейминГът се развива с големи крачки, а покерът с още по-големи. Неговите темпове на развитие се множат ежедневно, а наградните фондове на покер състезания скачат двойно. Всяка година. Например миналата година човекът на първо място взе 12.5 млн. евро.

Кои са най-добрите в покера?
Трудно е да се каже. Разликата между топ играчи е толкова малка, че направо си е трудно забележима. За мен лично най-добър в момента е Фил Айви.

Ти от колко време играеш Texas hold'em покер?
Ами сериозно от началото на годината започнах. Прочетох няколко книги и така. Предимно онлайн играя, но понякога се събираме и с приятели. В България не ходя на турнири, въпреки че в последната година сериозно се развива както в световен мащаб.

Има ли шанс да се върнеш към гейминга?
За мен игрите в началото бяха поле за изява, да се покажа, че съм най-добрият. И след като станах световен шампион през 2002 г., ми доскуча – нямаше вече нещо, което да не съм доказал и постигнал. Мотивацията вече беше друга за мен – приходите.

Какво става с отбора ти SK в момента? Чух, че най-добрият им играч някога се е завърнал...
Много бързо стигат новините до теб. Така е, най-добрият им играч някога на SK – fredprox, Фредрик Йохансон. Той приключи тотално кариерата си на про геймър през 2005 г., но вече отново се състезава, и то не за кого да е, ами

за българския отбор. Аз специално натам го насочих. Не трябва българите обаче много да се радват, защото той все пак не е играл от 2 години и сигурно е загубил форма. Определено обаче е легенда!

Много важен въпрос. Като си на кеф и седнеш на компютъра, кое си пускаш – Warcraft 3 или покер?
По-скоро покера, защото той е нещо ново за мен. Ново предизвикателство и се старая да ставам все по-добър. Старая се да стане като при гейминг кариерата ми – един ден да се срещна с най-добрите и да ги бия!

Ако отворим паралел между Warcraft и покер, какво беше първото, което забеляза и у двете. Кое от опита ти на Warcraft ти помогна в покера?
Основната насока към покера беше множеството ми приятели, започнали да играят покер. После разбрах, че това си е една тенденция на играчите на стратегии. Оставят Starcraft и Warcraft и започват да се състезават с покер. А какво ми помогна – математиката! Както споменах, смятането е от голяма полза и в двете игри.

А издръжливостта?
Да, определено. Има доста дълги покер игри, а възможността да останеш дълго концентриран е доста важна за покера. Аз рутината си я имам от множеството турнири, имало е Warcraft турнири, продължавали с дни. Сега се сетих да спомена, че голям интерес у мен предизвиква психологията при игра на покер.

А добре, сега има млади надежди в Warcraft, мислиш ли, че след време и те ще минат на покер?
Напълно вероятно!

Покерът не е ли рискован? При гейм турнирите знаеш колко ще спечелиш, какво ще загубиш, докато при покера е малко по-неясно... А и все пак не е ли игра за възрастни?
Не, не е така. Познавам един играч под 21 години, играе само онлайн и разполага с над 1 милион долара. Играе не повече от 2 години, но по сметката му си личи, че е много добър. Има и истории за големи загуби, но по-скоро това е фактор от неправилно отнасяне към играта – нечетене на книги, незаучаване на ситуации... Приятелите също са много важен фактор за обучението. Най-важното е, дори и да губиш, да владееш емоциите си.

Добре, в крайна сметка на плюс или на минус си ти от началото на годината?
На плюс, разбира се! Започнах със $100 и досега съм умножил сумата многократно.

А избираш ли по някакъв специален начин масата в интернет, на която ще играеш?
Не, веднага, щом се освободи маса, се включвам и играя. Има митове, че около 4–5 часа сутринта можеш да попаднеш на пияни американци, от които лесно се печелят пари. Аз обаче не чакам такива възможности. Попадал съм на такива хора, но предимно съперници ми са европейци. Хитрото обаче е да се играе през деня, тогава предимно неопитните играчи влизат и лесно може да им се вземат парите.

Дай малко за игри да си поговорим. Излезе една доста очаквана игра, на която доста надежди се дават – Comand and Conquer 3 Tiberium Wars. Пробва ли я?

Не, аз други игри освен Texas hold'em покер и Warcraft не играя.

Как виждаш в България развитието на про гейминга?
Ами като в цял свят – развива се, но тук с традиционните по-бавни български темпове.

Нещо напоследък да ти е направило добро впечатление?
Еми имаме EPS вече, т. е. квалификации за сезона, което си е добра новина отвсякъде.

Ще играеш ли там?
Още не е ясно, ако продължавам да се състезавам – ще участвам.

В световен мащаб как ги виждаш нещата?
Най-хубавото е, че наградните фондове продължават да се покачват и все повече състезания се организират. Нивото на играчите е вече уникално високо.

Какво мислиш за начинанието ни за стартиране на списание, покриващо про гейм тематика?
Списанието ви е супер! Аз преди определено имах нужда от такъв вид медия. Едно е да четеш само вкъщи пред компютъра, съвсем друго е да можеш да го правиш в училище, по превозни средства, паркове.

Какво би казал на хората, които искат да постигнат това, което постигна ти през 2002 г.?
Най-важното е да имат желание и воля. С много игри всичко вече ще си дойде от само себе си. Сега и условията са много по-добри в сравнение с периода, когато аз стартирах. Идеята е да не се отчайваш от загуби, а постоянно да се усъвършенстваш.

Няколко думи за читателите на GamePlay?
Пожелавам на читателите, които имат желание да станат звезди с гейминг, да не се отказват, а постоянно да полагат усилия. Няма невъзможни неща. Всичко се постига с много труд, а ако игрите не им доставят удоволствие – по-добре да не се захващат само заради парите.

ELECTRONIC
ESL
SPORTS LEAGUE

www.esl.eu

Там, където всички играят ...

...а най-добрите с

бТк ADSL

СИГУРЕН И НАДЕЖДЕН
ВИСОКОСКОРОСТЕН ИНТЕРНЕТ

автор: Диян Freeman Димитров

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl

Да, трябва да признаем, за любителите на "старата игрална школа" вече рядко се правят игри. S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl също не е такава игра.

В търсене на нови хоризонти през годините разработчиците на триизмерни екшъни започнаха експерименти, някои от които наистина се оказаха попадения в десетката. Резултатът от стремежа за нововъведения бе, че като цяло геймплеят се забави. Коридорите все по-често започнаха да отстъпват място на по-големите открити пространства. Навлязоха и друг тип оръжия, подходящи за новата концепция. Снайперът смени помпата. Тактиката и планирането на действията започнаха да изтласкват динамиката и експлозивността. Аркадният, първосигнален, високоскоростен екшън постепенно биваше подменян от повече реализъм. Смъртта все по-често настъпваше след един изстрел в главата, вместо след изпразване на оръжеен арсенал, достатъчен за провеждане на гражданска война в средноголяма бананова република.

Игри като Delta Force, Counter Strike, Rainbow Six и други наложиха своя отпечатък върху жанра. Въпреки че използва познати ни от тези заглавия геймплейни елементи и прийоми, S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl не е и като тях.

В тази игра има нещо много особено, много специфично, което я прави различна, и тук не визираме някаква чисто геймплейна уникалност. Всъщност като игрална механика тя не предлага кардинално нови неща. Под една или друга форма тези или подобни оръжия вече сме ги виждали. Движили сме се, бягали сме, промъквали сме се, скачали сме, подчинявайки се на този или подобен физически модел. Играли сме вече шутъри, в които артефакти добавят бонуси към способностите на персонажа ни. Обличали сме брони и сме се лекували с аптечки и друг път. Случвало ни се е вече да напредваме в сюжета, следвайки неговата къде по-голяма, къде почти илюзорна нелинейност. Не за пръв път се сблъскваме с чудовища и мутанти (какво остава за човешки противници). Изобщо тази игра вече сме я играли. Шегичка. Естествено нещата не са толкова прости.

Защото някои игри (също както и доста неща в живота принципно) са нещо много повече от простия сбор на всички свои съставни части. S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl е точно такава игра!

Преди всичко това е една смела игра. Баналното определение гласи: фърст пърсън шутър с отворен край, нива с преобладаващи огромни открити пространства, мрачна постапокалиптична атмосфера; нелинейна история и тонове странични мисии; умни и адекватни противници; добра физика – достатъчно реалистична, но и достатъчно аркадна, за да не спъва играча. Плюс някои ролеви елементи (изчерпващи се основно с 5 слота за артефакти, подобряващи показателите на героя ви).
В горните редове е синтезирано почти всичко, което може да се каже за тази игра, и в същото време не е казано нищо.

Твърди се, че S.T.A.L.K.E.R. е нещо като Half-Life 2 с добавена широта. Факт – паралелите с Халфа са видими с просто око и се свеждат най-вече до атмосферата и настроението, лъхащи от унилите, излъчващи радиация пейзажи.

Попадането в гравитационното поле на аномалиите често е смъртоносно

Сам в радиационния мрак

Разработва: GSC Game World
Издава: THQ
Платформа: PC
Жанр: постапокалиптичен шутър с ролеви елементи
Системни изисквания: процесор на 2.0 GHz (препоръчва се Core 2 Duo E6400/Athlon 64 X2 4200+), 512 MB RAM (препоръчително 1 GB), 6 GB свободно дисково пространство, DirectX 9.0c съвместима видеокарта с поне 128 MB VRAM (препоръчва се GeForce GeForce 7900/Radeon X1900)

Светът на S.T.A.L.K.E.R., макар да не е чак толкова необятен, колкото претендира да е, е изключително предизвикателен и интересен. Действието в играта се развива в обширен периметър, обхващащ територите около Чернобил, наречен Зоната – място, където радиацията, възникнала вследствие на ужасна ядрена катастрофа, е довела до ужасяващи мутации сред хора и зверове, а също и до аномалии в самата тъкан на околната среда. Попадането в тяхното гравитационното поле е съпътствано от различни последици, до една неприятни, а в много от случаите – смъртоносни.

При все че в S.T.A.L.K.E.R. терените артистично копират реалните чернобилски руини, духът на играта се старае да черпи с пълни шепи от колосалната творба "Пикник край пътя" на братя Стругацки.

Основната сюжетна линия представлява интригуващо, мистериозно приключение, мисиите от което често ще ви възнаграждават с полезни награди. В същото време играта просто гъмжи от допълнителни задачи – достатъчно е да влезете в произволна сталкерска база и веднага ще попаднете на цял куп такива. Това, с което играта наистина блести, е вмъкването на произволни събития и непредвидени странични мисии по пътя към изпълнение на една или друга задача. Силата на S.T.A.L.K.E.R. е в това, че успява да пресъздаде по достатъчно убедителен начин илюзията за един съвършено самостоятелен и различен свят, в който животът си тече, а събитията се случват независимо от играча, следвайки закони, които той не разбира напълно.

Чувството на несигурност и непознатост, което успява да внуши по този начин играта, е колосално изживяване!

Зоната гъмжи от мутирали гадинки, най-вече псевдокучета, псевдоглигани и т. н., които – стига да не са глутница от 20-ина екземпляра – не са кой знае какъв проблем с напредването в играта, но в началото са сериозна заплаха. Виж, Кръвопийците си остават проблем дълго време. Блъдсъкърите са страховити и отвратителни създания, адски наподобяващи мутиралите вампири от последната серия на "Блейд" с разцепената си долна челюст и провисналите от нея парчета плът. Могат да стават невидими и са дяволски бързи. Много опасни! Не са единствената мутирала гнус в играта, способна да ви пийне животеца, но в тяхно лице страхът намира своя най-силен съюзник.

С особена сила това важи за подземните нива, където единствената надеждна светлина, която разцепва хищната паст на мрака, сключващ челюсти около вас, е тази, изцеждаща се като тънък лъч от личното ви фенерче. През повечето време обаче основните противници са човеци – най-често някоя от многобройните бандитски групички, вилнеещи из Зоната и причакващи сталкерите. С такива главоболията са постоянни. Аналгинът в случая идва под формата на два-три вида пистолети, рязана пушка, няколко вида автомати, карабини и снайпери, гранати.

S.T.A.L.K.E.R. може и да е красив...по своему

Един от безспорните плюсове на играта е автентичното пресъздаване на отделните модели оръжия и усещане от стрелбата, каквито рядко се срещат в компютърна игра.

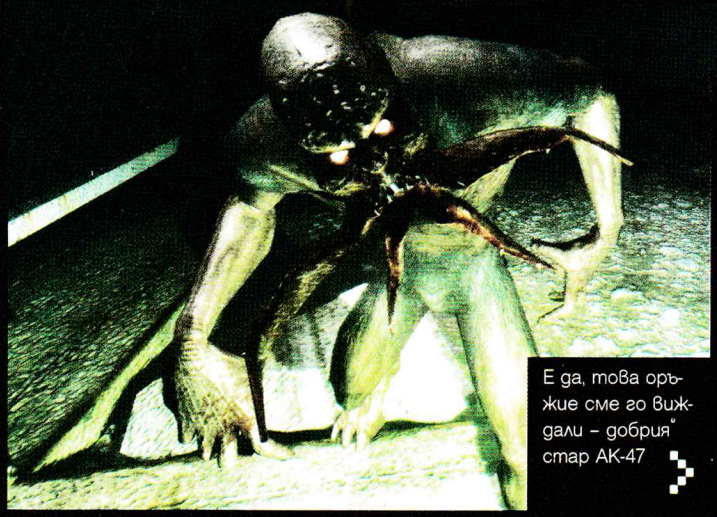
Като се започне от начина, по който звучат, през честотата на стрелба, точността, пораженията, та чак до отката. Изобщо механиката на стрелбата е ключов фактор за въодушевлението от битката и съпреживяването със случващото се на екрана. Дори най-добрите и далекобойни пушки са някак неточни на по-дълги разстояния, което прави геймплея по-въвличащ и ви принуждава да скъсите дистанцията до врага.

Арсеналът е разделен в четири категории, като във всеки един момент играчът може да е въоръжен само с едно оръжие от всеки тип, дори ако в инвентара му присъстват и останалите. Това означава един нож, един пистолет, една пушка/карабина/автомат/снайпер и един вид гранати. Смяната на оръжията е възможна, но процедурата е тромава и изисква повече време от светкавичното натискане на един клавиш. Гениално решение! Прекрасно съобразено с търсената динамика на геймплея. Ако играчът можеше да превключва мигновено оръжията, играта щеше да се играе повече като стандартен шутър и като такъв щеше да е неинтелигентна, лесна и скучна независимо от всички останали свои достойнства.

За разлика от скоростни екшън игри като Quake и Unreal тук движението не само е по-бавно, но бягането е допълнително ограничено от показател за издръжливост, който се изчерпва толкова по-бързо, колкото по-натоварен е персонажът ви.

Факт – битките не предлагат онова кръвожадно, адреналиново опиянение, на което сме свикнали в старите шутъри – играта принуждава към геймплей, който включва и доста промъкване и снайпериране – но са напомпани с тръпка. Това в значителна степен се дължи на изкуствения интелект, качеството на който директно нарежда S.T.A.L.K.E.R. в челната тройка на екшъните изобщо. Тук изключваме от уравнението проявите на различни програмни грешки: понякога противниците зацепват странно, тъпчат на едно място, стрелят в друга посока. Когато обаче са адекватни, поведението им е почти безупречно – захождат тактически, разгръщат се добре и координират общите си действия, не са статични, придвижват се и използват терена умно, пълзят, бягат, крият се. В S.T.A.L.K.E.R. има нещо важно, което отива отвъд

Бльдсъкърите са страховити и отвратителни създания, адски наподобяващи мутиралите вампири от последната серия на Блейд



Е да, това оръжие сме го виждали – добрия стар АК-47

тривиалните неща като брони, оръжия и тактики. Не, не става дума за ролевия елемент, въпреки че усещането за нарастваща лична мощ е много приятно и стимулиращо, а придобиването на по-добра броня, оръжия и артефакти винаги е добра идея.
Не става дума дори за геймплея, който по много балансиран начин успява да съчетае директен и стелт екшън.

Разковничето тук се крие само и единствено в Нейно величество атмосферата!

Някаква протяжна меланхоличност е запечатана в гените на тази игра. Почти на границата на възприятията, недоловимо с ума, уникално странно излъчване има S.T.A.L.K.E.R. Тук няма нищо от Холивуд, от полираните до кичозност, изтъркани от употреба, изгубили съдържание клишета.
Лицето на S.T.A.L.K.E.R. е сурово като тундра и също толкова студено – свят, обгърнат от апокалипсис и безнадеждност, една разнебитена отломка. Попарени и обелени от радиацията дървета, съсухрени, разпадащи се сгради, гниещи влакови композиции, сринати фабрики, опожарени болници. Тежки, гръмовно надвиснали оловни облаци. Раздиращи въздуха светкавици. Гайгеровият брояч, който пропуква злокобно. Зрението ви, което на моменти започва да отслабва... Всичко се обединява в една безнадеждна визия, излъчваща мрак и ужас. И накрая воят на мутиралите чудовища, пронизително разнасящ се на километри, отекващ в хълмовете...

Пресъздаването на всичко това е истинско игрално изкуство.

Графиката, макар и остаряла, успява да пресъздаде наистина рядка визия, излъчваща равни дози неприветливост и омагьосваща мистика.
Въпреки ужасяващия пейзаж авторите са успели някак да вмъкнат и малко топлина в този свят. Ефирно вплетена в общата картина, тя пропуква в лагерните огньове и разсейва мрака на безнадеждността, звънти в китарните рифове, в тъжните мелодии и песни на сталкерите, в гласовете им, в жестовете и смеха им...

Просто S.T.A.L.K.E.R. е точно толкова различна от другите шутъри, колкото и творбите на Стругацки са различни от научната фантастика като цяло.

За недостатъците ли? Премълчаваме ги умишлено – така или иначе S.T.A.L.K.E.R. е задължително заглавие, сами ще му видите кусурите, а и честно казано, те не са толкова интересни. Това, което ни ограбва или ни отнема нещо, никога не бива да е по-интересно от това, което ни обогатява.

обща оценка

★★★★☆

уникална атмосфера, интересен геймплей

програмни грешки, лоша оптимизация

Визия, излъчваща мрак и ужас

автор: Орлин Ялнъзов

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2006–2007

Футбол. Съвсем нормално е при споменаването на тази двусрична дума ръцете ни да потрепват и след това конвулсивно да се присягат я към имагинерно шише бира, я към още по-въображаема купа с фъстъци. Логично – за доста от нас емоцията, свързана с отбелязването на гол, отдавна вече се е настанила на челно място в личните ни класации от житейски удоволствия. Всъщност единственото, което не считаме за нормално, е човек, живеещ от правилната страна на Атлантика, който нито веднъж да не се е докосвал до обаянието на най-великата игра.

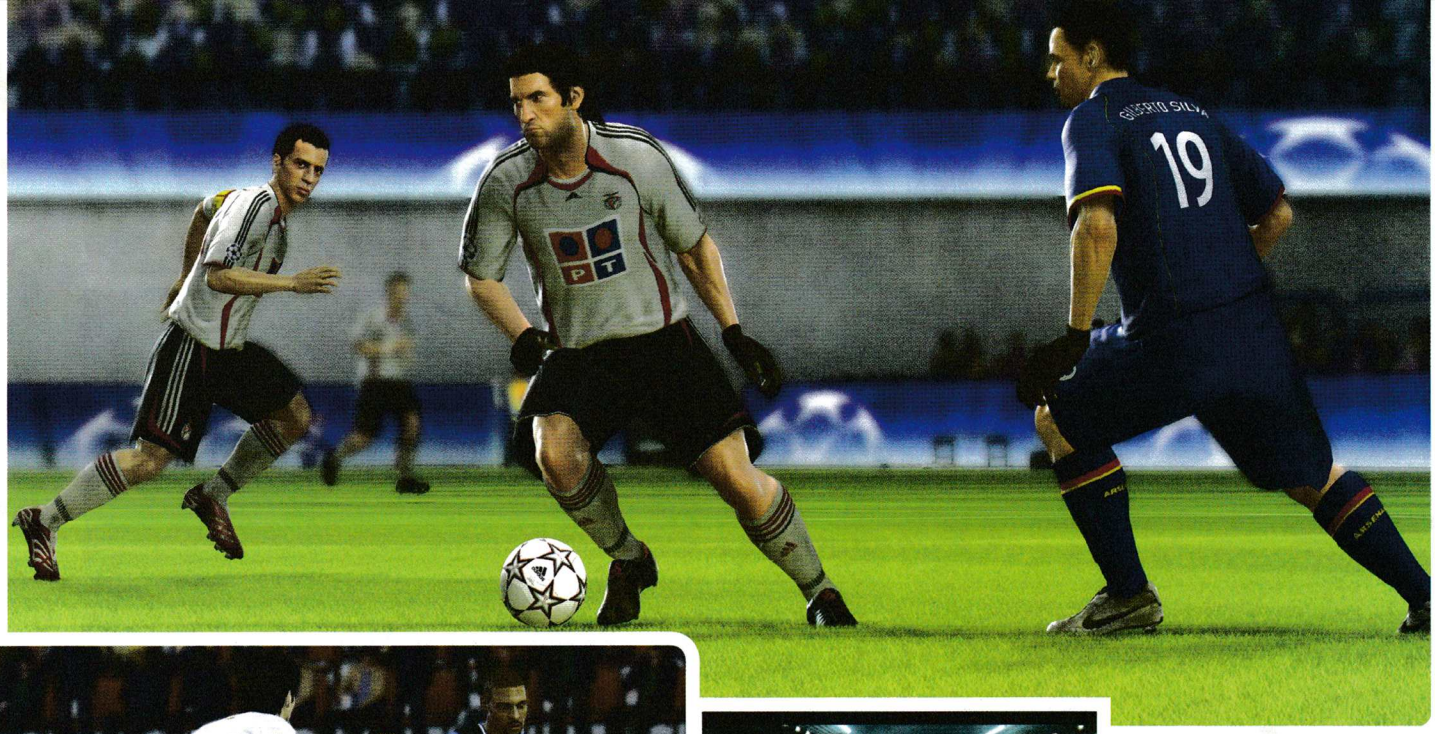
Не ни разбирайте погрешно – идеята на настоящата статия в никакъв случай не е да бъде похвала ода за цар Футбол. Нейната цел в да обхване впечатленията ни от

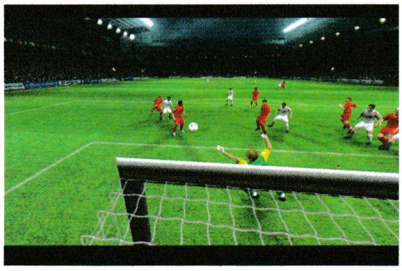
UEFA: Champions League – новата игра на безспорните корифеи в претворяването на футбола в чистокръвен, лицензиран и достоверен спектакъл на текстури и полигони – EA Sports.

Както личи от заглавието, основният фокус в поредното превъплъщение на популярните футболни серии е най-престижното клубно състезание на планетата – Шампионската лига. Скъпоструващият лиценз е оползотворен от канадците в EA Sports повече от ефективно – не само по отношение на структурата на познатия турнир, но и от гледна точна на достоверно предаване на цялата

Разработва: EA Sports
Издава: EA Sports
Платформа: PC ,PS2, PSP, X360
Жанр: шампионска футболна лига в електронен формат
Системни изисквания: процесор на 1.3–1.5 GHz, 256 MB RAM (препоръчително 512 MB), 1.07 GB свободно дисково пространство, DirectX 9.0c съвместима видеокарта с поне 64 MB VRAM

PUSAR GAMES
цена: 49,95 лв. (PC), 89,95 лв. (PS2)





му атмосфера. Играта ще ви накара не просто да изиграете поредица от футболни мачове, в края на които да получите поредния безсмислен виртуален трофей. Не, с нея гарантирано ще почувствате силата на самото изживяване, екзалтацията от гледката на препълнените стадиони, песните на феновете и колосалния залог във всяка среща. Това е най-осезаемо в режима UEFA Champions League Tournament, където дори ще имате възможността да пренапишете историята и да направите "Левски" изненадата на турнира (за което между другото преди това ще трябва и доста да задобреете, понеже нашите са безспорно най-слабият отбор в играта).

Добрата новина е, че ЕА не са се ограничили само до сравнително краткия турнир и са предвидили опция за разиграването на целия футболен сезон 2006–2007. За времето му ще трябва да отговаряте за всяко взето решение пред борда на директорите (елемент, доволно познат на почитателите на FIFA поредицата). Неспособността да оправдаете очакванията към отбора автоматически води до скорострелно изгонване, което задълбочава интригата в и без това доста драматичните футболни и треньорски ситуации, в които неминуемо ще изпаднете.

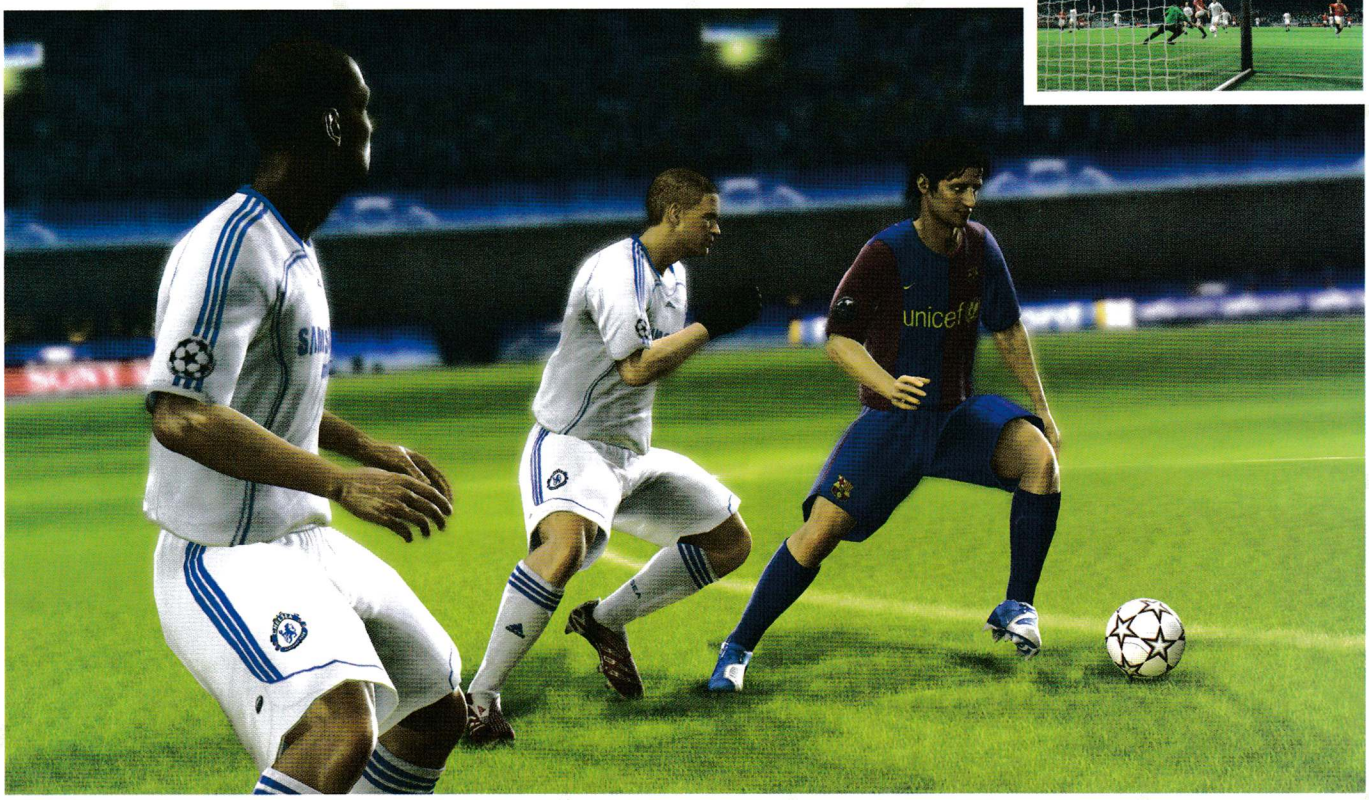
Крайната цел, която ви е поставена, е доста висока

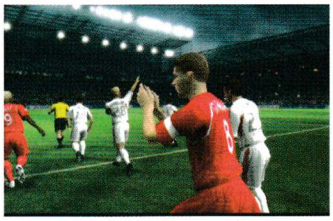
(всъщност най-високата) – да спечелите требъл

(казано по друг начин – да завършите първи в лигата и да вдигнете купата на страната си, както и трофея на Шампионската лига), което в цялата история на лигата е постигано само от 4 отбора (Селтик, Манчестър Юнайтед, ПСВ Айндховен и Аякс).

Тази част от самостоятелната игра е организирана по доста интересен начин. Вместо поредица от скучновати мачове, изправящи ви срещу неособено предизвикателни противници, които с лекота да газите и мачкате в рамките на заветните 90 минути, ЕА са решили да въведат система от специални сценарии. Благодарение на нея през определени интервали от време автоматично ще бъдете поставяни в определена ситуация, от която трябва да извлечете конкретни резултати. Така например в привидно прост мач на Юнайтед срещу Блекбърн можете да започнете от средата на двубоя при

Шампионската лига
Възниква през 1955 г. под името Купа на европейските шампиони. Целта на турнира е в него да **участват шампионите на всички страни от Европа.** Първоначално се провежда във формат с пряка елиминация след два мача в градовете на съответните два отбора. През сезон 1997/98 г. предвид заплахата от отделянето на водещите европейски клубове в отделно първенство УЕФА променя формата и позволява на отбори, които не са шампиони на страните си, а са подгласници, да участват, като цената за това решение заплащат шампионите на по-малки във футболен аспект страни, които са принудени да участват в квалификации. Понастоящем рекордьор по титли е Реал Мадрид (9), а най-титулувани страни са Испания (11 пъти), Италия (10 пъти) и Англия (също 10). **Турнирът носи огромни финансови дивиденти** на участниците в него, като по изчисления на УЕФА за миналия сезон 32-та отбора, достигнали до груповата фаза, в крайна сметка са спечелили общо 430 милиона евро.





резултат 2:0 за противниковия отбор. Така предизвикателството от играта вече е напълно реално и колкото и големи царе да сте на FIFA, като едното нищо можете да се окажете в доста трудна ситуация, в която набързо да ви "бият дузпата" (и буквално, и фигуративно), ако се разсеете дори за секунда.

Другите режими на игра не са по-малко интересни. Така например в History Book можете да вземете участие в някои от

най-знаменателните сблъсъци от Шампионската лига.

Този "учебник" на практика представлява поредица от сценарии, които пресъздават най-епичните моменти от историята на турнира. В крайна сметка ще можеш да преиграеш дори двата класически финала – този в Барселона през 1999 г., когато Манчестър Юнайтед обърна Байерн в последните 4 минути, и този от 2005 г., когато Ливърпул спечели купата, след като губеше с 3:0 на полувремето.

Геймплейно UEFA Champions League 2006–2007 дословно повтаря основните положения от FIFA 2007, което накратко означава, че ще получите плътно и приятно футболно изживяване. Физиката на топката е подобрена и усещането за тежест и дълбочина на пасовете е по-силно. Футболистите са анимирани повече от качествено и движенията им изглеждат естествени. Разбира се, UEFA Champions League няма как да не бъде сравнявана с Pro Evolution Soccer и за да бъдем честни, при анализ на качеството на симулацията японският продукт е малко по-добър – най-вече в дребни неща като неадекватността на действията в защита, които при UEFA-та могат да бъдат шокиращо трудни, или пък пасовете, които от време на време просто не връзват по незнайна причина.

При все това всички тези леки недостатъци на играта ще избледнеят в далечината още в началото на първия ви мач, когато се сблъскате с техническата реализация на продукта.

На графично ниво UEFA е най-доброто, изобщо излизало някога на пазара на спортните игри.

Спортните съоръжения са представени със смайваща точност, а футболистите, освен че са визуално идентични с първообразите си, се движат по същия начин, по който можеш да ги видиш и на терените из Европа. Роналдиньо се поклаща като матрьошка преди поредния феноменален финт, Уейн Руни тича с онова усещане, че е пил от вълшебния елексир на Шрек и след малко ще позеленее, а Ювелира все така не може да вкара на празна врата.
Към това можем да добавим и музикално оформление (виж карето), което въпреки съмненията, които изразихме

Музиката в UEFA CL 2006–2007:
Baikonour – Jain Rock
Bonobo feat. Bajka – Nightlite
Brazilian Girls – Le Territoire
Cal Tjader – Mambo Mindoro (Hex Hector Remix)
Champion – Two Hoboes
Osunlade – Two Phish
Ray Barretto – Work Song (Thievery Corporation Remix)
Thunderball feat. Miss Johnna M. – Chicachiquita
Uneaq – Pico de Gallo
Yunus Guvenen – Indigo

в предишния брой, е на много високо ниво и винаги на място.

Притежателите на X-Box 360 ще могат да се насладят и на една екстра, която за съжаление отсъства от останалите версии, а именно –

възможността за събиране на специално "тесте с карти", с помощта на които отборът може да се подобрява, като крайната цел е изграждането на ултимативния футболен тим.

Тази система функционира на принципа на Magic The Gathering – получавате стартов пакет карти и след спечелването на определен брой точки можете да си закупите още. Във всеки от тези пакети има произволен набор от карти, които съдържат играчи, схеми на игра, подобрения към стадиона и временни бонуси за отбора. Максималният брой на картите в тестето е ограничен и следва да ги подбирате внимателно, като базирате решенията си както на силата на определени карти, така и на взаимодействието между тях.
Пример: определени играчи не си падат по дадена тактическа формация, други пък не се понасят взаимно или пък настояват треньор да им е този или онзи.

За финал – последни напътствия преди последния съдийски сигнал. За да се насладите на тази игра, е силно препоръчително да се снабдите с качествен геймпад. Не че от игра с добрата стара клавиатура ще загубите бог знае какво от усещането, но тъй като играта видимо е правена с мисъл за конзоли, определено ще ви е по-лесно с нещо с два аналогови стика.

обща оценка

положителни козметични промени, лиценз на ШЛ, вълнуващи мисии

реално няма наистина нови възможности и големи разлики с FIFA 07

play and win

3. Ръководителят на GDI в C&C3 – генерал-лейтенант Джак Гренджър, е ветеран от:
А) Първата тибериумна война
Б) Втората тибериумна война

COMMAND & CONQUER

REVIEW

автор: Юлиан Арнаудов

Третата раса в Command & Conquer 3: Scrin

...продължение от брой 75

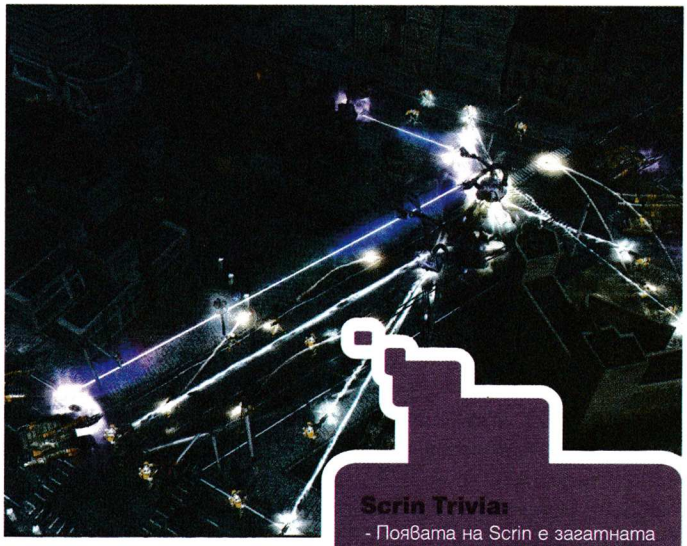
Извънземните, или за по-кратко Скрин, са третата раса в новия Command & Conquer 3. За старите фенове, които са изиграли Tiberium Sun, появата на инопланетяните едва ли е изненада и допреди появата на играта притесненията, свързани с инопланетната фракция, бяха свързани с въпроса как точно ще се впише тя в историята на играта и дали няма да съсипе без друго спорния баланс в C&C вселената. За щастие с появата на Tiberium Wars се оказа, че паниката е била преждевременна.

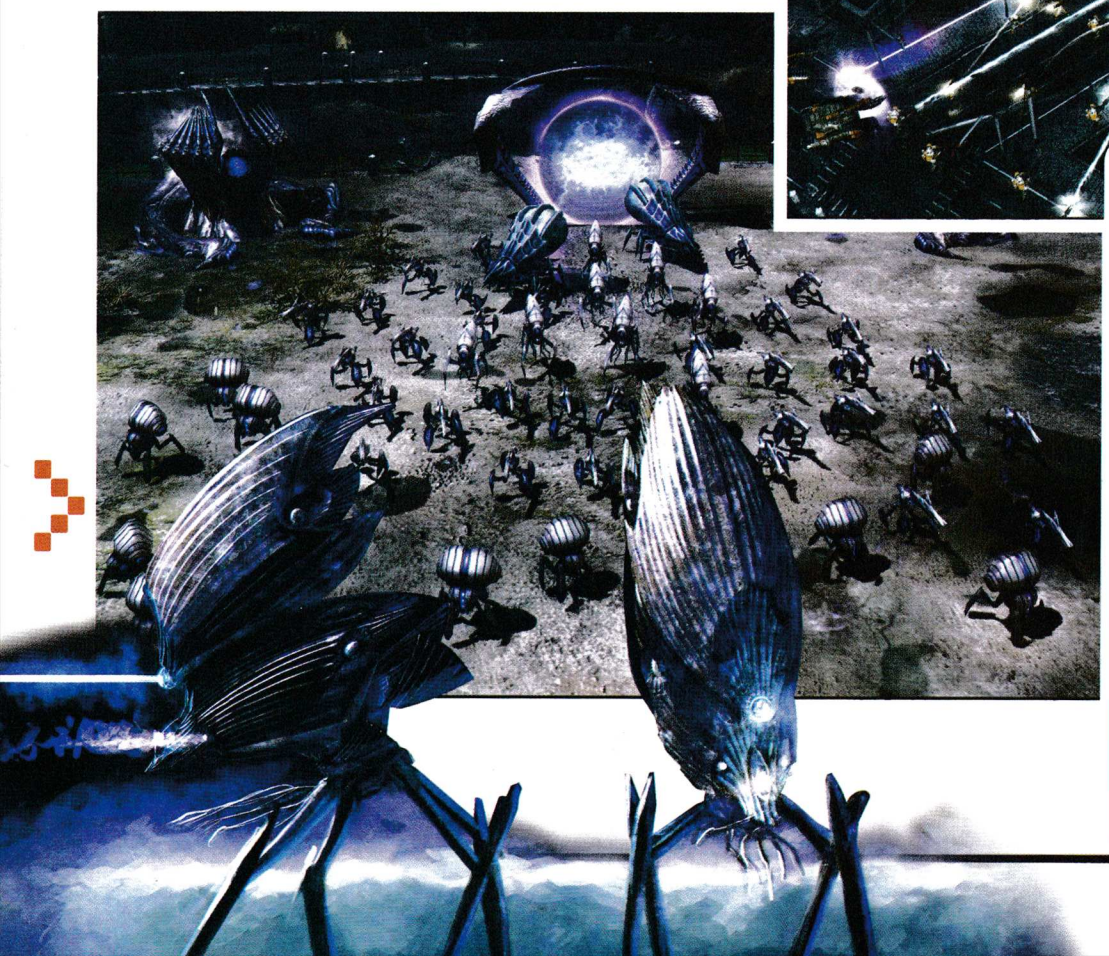
Арт стилът на Scrin е доста разнообразен – от гигантски космически кораби в стил "Денят на независимостта" през трикраки канонерки в стил "Войната на световете" до танкове на въздушна възглавница. Идейните заемки от различни филмови или игрални поредици не само че не дразнят, но и подкрепят усещането за истинска инвазия и внушението за

"достоверност" на извънземната раса.

Озвучаването малко куца – доста еднотипни, нечленоразделни хъркания с металически привкус, но все пак като цяло доста "ейлънско".

Строежът на сгради и единици е подобен на този на протосите в StarCraft – всичко става с портали и телепортация, но естествено отнема време и ресурси, не е като да става с вълшебна пръчица. В общи линии Scrin разполагат с доста добри (макар





Scrin Trivia:

- Появата на Scrin е загатната още в експанжъна на оригиналния Tiberium Sun – Firestortm. В него между битките с Ито Кабал играчът се натъква на мисия за изследване на катастрофирал извънземен космически кораб и се споменава мистериозната връзка на ейлъните с минерала тибериум.
- Кампанията за Scrin се отключва след превъртането на кампаниите на GDI и NOD – това във връзка с това, че ни се обадиха доста читатели, паникьосани, че не могат да я намерят в началото.
- Наличието на трета раса в C&C също не е новост – повечето от вас сигурно си спомнят расата на Юри в експанжъна на Red Alert 2 – Yuri's Revenge.

и на пръв поглед небалансирани) единици. Високата им цена и неефективността на началните юнити ги прави доста трудничкі за игра в мрежа или в скърмиш. Почти всички единици нанасят сравнително високи за класа си поражения за сметка на бавната си и леко неточна стрелба, както и занижената издръжливост.
Всички единици без началната пехота (която е като немските овчарки от Red Alert и търси непосредствен контакт) гледат да обстрелват противника отдалече. Излагането им на пряк вражески огън изобщо не е за препоръчване, защото мрат като мухи. За сметка на това и на фона на някои недомислици при авиацията на GDI и NOD Scrin просто владеят небесата –

Въздушните им юнити са сред най-добрите в играта.

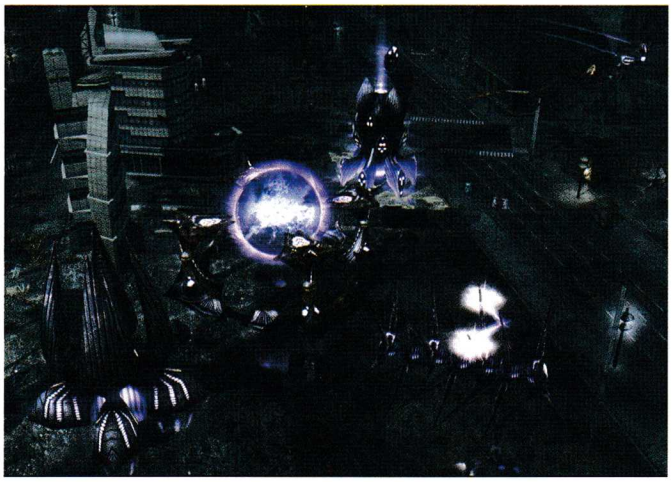
В общи линии в началните стадии на мисиите трите раси имат еднакви системи за развитие. По-сериозни изменения настъпват на по-късните етапи в зависимост от избраната стратегия и спецификата на фракцията.

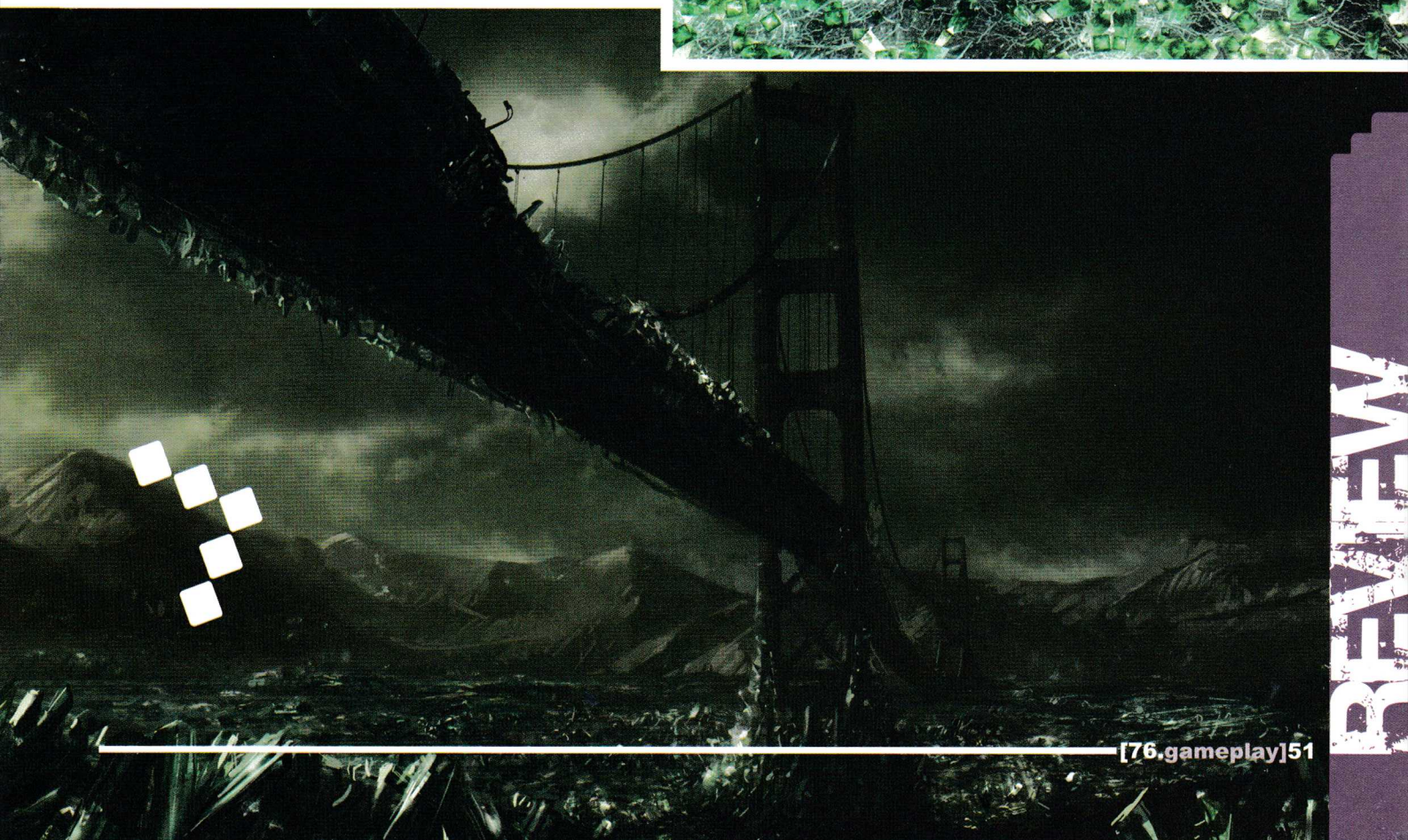
При Scrin най-ефективната, но и рискована стратегия е ориентиране към бързо развитие за по-високо ниво единици (триподи или авиация), като тук трябва да се внимава за опасните ръшове на другите раси. Веднъж развити, Scrin се превръщат в безпощадна военна сила – триподи, смъртоносни въздушни армади, локализирани йонни бури. С две думи – става страшно.

В заключение можем да кажем следното: присъствието на Scrin не само не разводнява играта, а напротив – обогатява я, при това без да вреди на баланса ѝ.

НЯКОИ ЕДИНИЦИ НА SCRIN:

- **Annihilator Tripod** – най-силната сухопътна единица, стреля с три независими фотонни лъча. Като я унищожат, остават останки, които могат да се възстановят посредством инженер.
- **Planetary Assault Carrier** – ми всеки, който е играл StarCraft, знае какво представлява, само че тук може да предизвиква и йонна буря.
- **Mothership** – летяща крепост, която, само да се докопа до базата ти, става страшно, унищожава всичко с един изстрел. Води се като специално умение, тоест се призовава, а не се строи.





War Front – Turning Point

автор: Мирослав Александров

Разработва: 10TACLE STUDIOS
Издава: CDV Software Entertainment USA
Платформа: PC
Жанр: WWII стратегия с фантастичен привкус

Игрите на тема Втората световна с лопата да ги ринеш. Със самосвал по-добре всъщност. Абе много са! Какво толкова им харесва на разработчиците точно този период от човешката история, не мога да разбера. Макар че точно в тази игра историята излиза от учебниците и поема по един нов път.

В света на War Front Хитлер е убит в самото начало на войната, настъпил е бум на технологиите

и на бойното поле излизат множество експериментални машини. Германия успява да превземе Лондон и така битката за Европа се пренася в Англия. Замисълът е оригинален, но начинът на поднасяне е плачевен. Персонажите са пародийни, озвучаването – правено без старание, а филмчетата между мисиите, които би трябвало да са драматични и да подсилват военната атмосфера, ни събориха на пода от смях.

Пример: Седят си Харт и Роланд Хелман (виж карето) и гледат кулата на Биг Бен. Харт пита Хелман: "Не е ли красива?" Хелман отговаря: "Скоро ще се казва Биг Ханс!" Друг пример – Харт: "Роланд, кажи на момчетата няколко окуражителни думи." Хелман: "Момчета, ако изгубим днес, синовете ни ще пият английска бира! Ще го позволим ли?!" Вярно е, че всичко това е една очарователна гавра със стереотипа, която иначе много щеше да ни допадне, но играта претендира за сериозност и дебилните моменти просто изглеждат не на място.

Геймплеят е изчистен и опростен до болка.

Единственият ресурс, който събирате, са парите. Германците и Съветският съюз имат и ограничения

Allied:

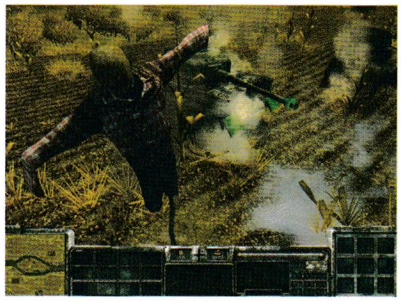
Имат най-силната авиация в играта. Сградите им генерират електричество, което ги освобождава от необходимостта да строят генератори. **Еднакво силни в атаката и защитата.**

Герои:

John Lynch – полковник от американската армия. Уменията му подсилват приятелските превозни средства.

Anna Herzog – поддържащ персонаж. Може да забавя вражеските единици и да увеличи приходите на пари за определено време.

Vincent Sagnarier – експерт по експлозивите.



Nazzie:

Развиват се бавно, но след като веднъж наберат скорост, нямат спиране. Имат **най-добрите танкове и са най-развити технологично**. Единствената им по-сериозна слабост е зависимостта им от енергийните генератори.

Герои:

Rolland Hellmann – силен като бик и почти толкова умен. Специалността му са танковете и по-точно разрушаването им.

Elsa Adler – поддържащ персонаж. Увеличава зрителния радиус и регенерацията на жизнени точки. Намалява скоростта за презареждане.

Dietrich Preiss – може да призовава подкрепления, саботира вражите единици и подсилва щетите, нанасяни от приятелските такива.

над енергията, което ги принуждава да строят генератори, за да функционират сградите им. Има лимит на единиците, подобен на този в Warhammer. Самите те са смес от реално съществуващи (Tiger, Катюша, Mustang, T-70) и фантастични (Jetpack Infantry, Sonic Tank, Exoskelleton, Ice Splitter Tank, ORB Force Shield Generator). Всяка една има реално приложение, което е предпоставка за прилагане на множество разчупени тактики. Интерес представлява фактът, че

има опция за игра от първо лице при някои превозни средства и защитни установки.

В първо лице огневият обхват се увеличава значително, но губите контрол над остатъка от армията си.

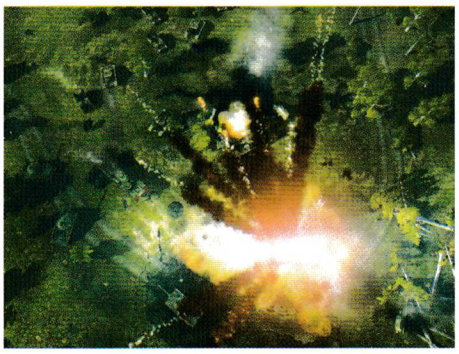
На аудиофронта ни посрещна комбинация от надъхващи музикални теми и плачевно озвучаване. Актьорите си ръсят репликите, без да влагат никаква емоция, а германската кампания направо ни скъса нервите заради английския с немски акцент.

Визията е приятна.

Нивата изглеждат реалистично, макар че можеше да са малко по-разчупени. Графиката е поостаряла, но на високи настройки би могла да мине за красива, стига да не я сравнявате с Company of Heroes, да речем.

На финала: War Front не е лоша игра.

Има потенциал да е нещо повече, но на този етап е една опростена, лека и ненатоварваща WWII стратегия с нестандартна история. Ако нямате нищо по-добро наоколо, опитайте я, току-виж ви харесала.



обща оценка

★★½☆☆

забавна идея и интересен подход

слаба техническа реализация

Soviet:

Фракция с ясно изразен нападателен уклон. **Развиват се изключително бързо** и заливат врага с орди партизани. Играта с тях е най-динамична и екшън ориентирана. Пехотата им е тяхната най-голяма сила.

Герои:

Aleksei Mukhalov – казаното за Rolland Hellman важи и тук с тази разлика, че руският му колега се оправя изключително добре и с пехотата.

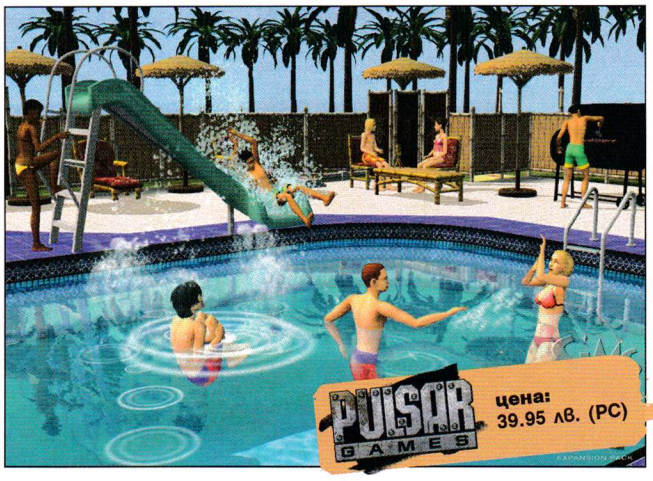
Nadia Amanova – единственият стелт персонаж в играта.

General Nazanov – снайперист. Може да взриви танк само с един изстрел, има умения, благодарение на които приятелските единици около него качват нива с нечовешка скорост.

автор: Орлин Ялнъзов

Разработва: EA Games
Издава: EA Games
Платформа: PC
Жанр: мини симулация на реалния живот

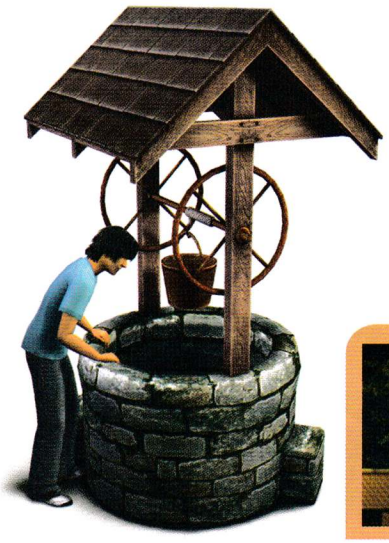
Системни изисквания:
Процесор на 1.3 GHz, 256 MB RAM (препоръчително 512 MB), 1.5 GB свободно дисково пространство, видеокарта с поне 32 MB (VRAM)



Поредицата The Sims е безспорно хитова игра, която съумява да предложи на играчите нечувано до момента многообразие, базирайки се на принципа "хапка по хапка". В този смисъл ви препоръчваме (ако до момента, разбира се, вече не сте го направили) да се снабдите с първото издание на поредицата и – според финансовите си възможности – с останалите ѝ части просто защото часовете забавление, които симовете предлагат, трудно могат да се открият в други игрални продукти.
Поредната добавка към познатата The Sims формула се Seasons и въвежда във вселената на нечленоразделно говорещите човечета променливи климатични условия.
Четирите годишни времена са реализирани изключително успешно, като промяната освен чисто графично има и геймплейно измерение. Така например през лятото персонажът или персонажите, които контролирате, са по-влюбчиви и шансовете да завържат романтична връзка са значително по-големи. През зимата можете да се отдадете на развлечения като правене на снежни човеци или битки със снежни топки, които сплотяват симовете и им помага да се разтушат след тежкия работен ден. В случай че даден сезон ви омръзне, можете чрез магически механизъм да го смените, което значително улеснява изпробването на различните нови функции, които този експанжън добавя.

Друго ключово нововъведение в The Sims 2: Seasons е свързано с професионалния живот на виртуалното ви Аз.

Като нов вид поминък е въведено земеделието – опция, която ще ви позволи да работите сезонно и на доста по-облекчен режим, което малко успокоява иначе претрупаното ежедневие на симовете. Риболовът също стои като вариант, но тук трябва да се отбележи, че той трудно би могъл да измести традиционните начини за препитаване на човечетата заради ниските доходи, които носи.
Сред по-маловажните нововъведения трябва да отбележим спортните съоръжения, които можете да добавите към покъщнината си, в частност – боулинг и пързалка, чието закупуване ще ви излезе малко солено, но пък за сметка на това ще повиши атрибута ви body, а оттам и социалната привлекателност на симчетата ви. Това определено ги превръща в добра инвестиция в чисто професионален план. Налице е и един куп нови дрехи, съобразени със сезонния привкус на играта, както и някои професии, с които можете да се занимавате пасивно (тоест без да контролирате или наблюдавате сима си в работно време).



В заключение:
The Sims 2: Season е абсолютно задължително разширение както за най-върлите феновете на поредицата, така и за играчите, любопитни да видят докъде е стигнало развитието на тази уникална минивселена.

Накратко – приятна игра!

обща оценка

симпатично разширение с доста новости

не добавя нищо качествено ново

автор: **Орлин Ялнъзов**

The Sims 2 Celebration! Stuff*

Разработва: EA Games
Издава: EA Games
Платформа: PC
Жанр: мини симулация на реалния живот
Системни изисквания: Процесор на 1.3 GHz, 256 MB RAM (препоръчително 512 MB), 1.5 GB свободно дисково пространство, видеокарта с поне 32 MB (VRAM)

PULSAR GAMES **цена: 19.95 лв. (PC)**

Cheats & Codes

За да активирате кодовете, натиснете ctrl + shift + c.

kaching – за да получите 1000 симолеона
aging off – за да не остаряват симовете
deleteAllCharacters – премахва всички симове от квартала
StretchSkeleton x – променя височината на избрания сим, като 1.0 е стойността в момента (така например увеличение с 20 процента ще бъде изразено като StretchSkeleton 1.2)
intProp maxNumOfVisitingSims x – x е броят на хората, които да можете да каните на купон; особено полезно при настоящия експанжън, където бройката иначе е застопорена на 8
social_debug – играта ви дава да прецените нечия реакция, преди да сте направил каквото и да е

The Sims 2: Celebration Stuff за разлика от другия му представен в броя събрат не въвежда толкова сериозни промени в хитовата поредица на Maxis. Фокусът тук е поставен върху област, която в предишните части от серията беше дело най-вече на фенове с излишък от свободно време – добавянето на нови предмети към безкрайно растящия инвентар на симовете.
Както говори и заглавието на това допълнение, става въпрос за "разни неща, свързани с различни празници" – да речем сватби. За целта ще можете да снабдите симчето си със смокинг или сватбен костюм, да закупите за партито огромна бюфетна маса, свещи, статуи, фонтани и дори неонови сърчица. Булките могат да си затъкват разни цветенца в косите, преди да заподскачат волно около басейна, а рожденициите ще могат да си правят арки от балони в градината.

Макар да не добавя нищо фундаментално различно от геймплейна гледна точка, Celebration Stuff е чудесна идея, която внася елемент на разнообразие в оригиналната игра. Въпреки че почти всички включени в него предмети могат да се намерят под една или друга форма в интернет, това разширение представлява свежа компилация, която ще ви спести безкрайното ровене из различни фенски сайтове.

play and win

1 За пръв път емблематичният NOD лидер Кейн се появява във:
А) Command & Conquer: Red Alert
Б) Command & Conquer: Tiberian Dawn

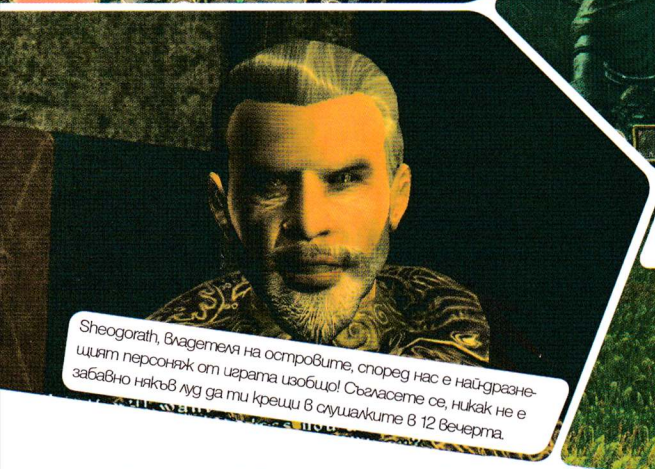
COMMAND & CONQUER RED ALERT

REVIEW

автор: bat_boro

The Elder Scrolls IV: Shivering Isles

Dementia е пълна противоположност на Mania - мрачна, депресираща, на места дори отблъскваща, тя е населявана от по-тежките случаи.



Sheogorath, владетеля на островите, според нас е най-дразнещият персонаж от играта изобщо! Съгласете се, никак не е забавно някъв луд да ти крещи в слушалките в 12 вечерта.

Mania е "светлата страна" на лудостта населявана от побъркани хора на изкуството, както и наркомани и фанатици.

Разработва: Bethesda Softworks
Издава: Bethesda, 2K Games
Платформа: PC, Xbox 360
Жанр: екшън ролева игра
Системни изисквания: процесор на 2.0 GHz, 512 MB RAM (препоръчва се 1 GB+), 4.6 GB свободно дисково пространство, видеокарта със 128 MB VRAM)

Добре дошли в Shivering Isles Едно разширение, което разказва историята за The Greymarch – опустошително събитие, случващо се в Измеренията на лудостта в края на всяка ера. Sheogorath, владетелят на тази земя (логично), е решен да го спре и за целта се нуждае от помощта на легендарен герой. Тук идва вашата роля – да се вмъкнете в кожата на въпросния шампион и да се справите със заплахата. По-нататък следва познатата ви схема – възлагат ви се различни задачи и от вас се очаква съвестно да ги изпълнявате – едно, понеже те са единственият начин да получите отговор на въпроса "Защо?" и, второ, защото именно в това се състоят 9/10 от забавлението в една ролева игра.

Започва път от моя (луд) праг...

Пътешествието ви към Shivering Isles започва от малко островче край местността Niben Bay на континента Cyrodiil. Освен множество допълнителни предмети и магии главното, което "островите" добавят към оригиналната игра, е една обширна, нова територия за изследване, разделена на две половини – Mania и Dementia, които са напълно различни една от друга (да не говорим, че жителите и на едната, и на другата са шантави, но по свой собствен, уникален начин).

Докато в Mania можете да срещнете разни чалнати артисти (например умопобъркани художници), то Dementia е населена с куп натурални параноици, които незнайно защо смятат, че

целият свят е против тях.

Всяка половина си има по няколко селца, както и по един главен град, населяван от каймака на обществото в царството.

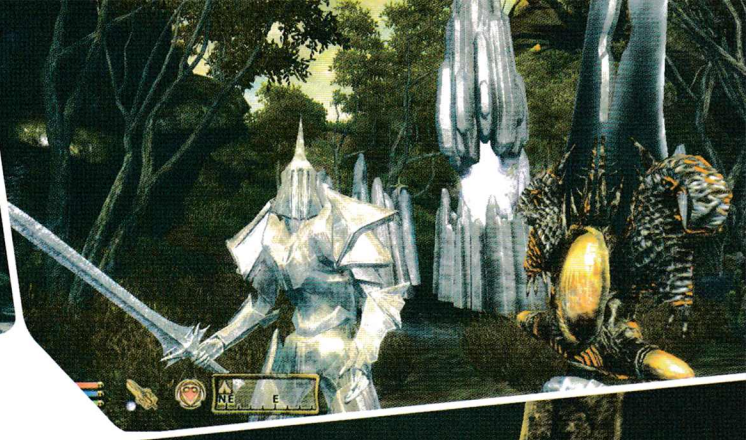
Тук ни мирише на параноя!

Най-съществената добавка, която внася това разширение, е елементът на избор – нещо, което по наше мнение сериозно липсваше

Shivering Isles в цифри

Това разширение добавя към оригиналната игра:

- 32 уникални съставки за приготвяне на отвари
- 10 нови създания (с различни версии за различните им нива)
- 9500 реда диалог
- 200 нови оръжия
- 80 вида брони и дрехи
- 30 часа първокласен геймплей



на Oblivion. Ситуациите, в които се налага да взимате съдбоносни решения, са доста по-нагъсто, а последствията от един или друг вариант за избор са, така да се каже, незабавни и несимволични.
Пример – основният куест ви отвежда в подземие, където се натъкваме на група авантюристи.

От вас се иска да ги елиминирате по... нестандартен начин.

Можете да избирате – или да ги избиете, или да ги накарате да полудеят. В първия случай те, разбира се, ще си погинат кротко, във втория просто ще станат пълноправни жители на това щуро измерение.
Страничните куестове са правени с фантазия и въображение – забавни и оригинални, те внасят свежо, уникално очарование в чудатия свят на Shivering Isles. Бърз пример: жител на островите мрази живота си, но не иска да се самоубие и затова ви наема да го убиете и да замаскирате "инцидента" като нещастен случай.

Това да – това не

Въпреки изобилието от ново играло съдържание, което включва, Shivering Isles е белязан от някои типични за оригиналната игра недъзи. Подземията са напълно нови и интересни, но след един определен момент повторяемостта в изграждането им започва досадно да се набива в очи. Страничните куестове действително са много идейни, но доста малко на брой. В крайна сметка дори и разширен, светът на Oblivion все така не е застрахован от това да ви отегчи опасно, доста преди да сте стигнали до развръзката на основния разказ.
Все пак със своя нестандартен декор и уникални герои Shivering Isles е една сериозна добавка. Макар да не предлага нищо качествено ново, тя включва достатъчно количествени подобрения, които да ви осигурят тридесетина геймплейни часа неподправено забавление със запазената марка на The Elder Scrolls IV. Определено препоръчваме!

В пещерите, където живеят тези създания ще намерите Madness Ore или Amber, които се използват от ковачите в New Sheoth за създаване на магичвски предмети.

Мечът на истината!

Dawnfang/Duskfang – този уникален меч поглъща душите на убитите противници. Всъщност не е един меч, а цели четири. Мечовете се подменят един друг – от 6 a.m. до 6 p.m. е Dawnfang, който нанася огнени поражения с всеки удар, а от 6 p.m. до 6 a.m. е Duskfang който пък заледява враговете ви. Дванадесет убити противници са нужни на един от двата меча, за да се "насити". Когато това стане, при следващата подмяна **ще получите Superior версията на съответното оръжие,** което освен по-голямо поражение има по-солиден магически заряд и поглъща health (Dawnfang Superior) или magic (Duskfang Superior). Мечът се намира в Xedilian и ще ви бъде даден като награда след изпълнение на цитираната задача с авантюристите в пещерата.

обща оценка

тонове ново съдържание, нестандартни персонажи

повтарящ се геймплей, нито едно ново парче в саундтрака

текст: Александър Василев

Комуникативен и половина

Nokia E90

Някои го определят като новия смартфон на Nokia, други пък като някакво странно ръбато устройство. За нас това е нещо уникално. Ще го добавим в списъка с мечтаните подаръци за Коледа!

Умник!
Грехота щеше да е, ако бяха съсипали с кофти софтуер това чудесно устройство! Слава Богу, то е базирано на Symbian OS версия 9.2 и може да му слагаме най-различни допълнителни програми. Най-много ни допадна една, помагаща в правенето на коктейли!

Малък или голям?
Ама разбира се, момчета, защо да не сложим два дисплея! А така, нека са с 16 милиона цвята и двата. Външният е малко по-скромничък, 320x240, но пък основният си е истинско бижу – 800x352 пиксела резолюция и диагонал цели 4 инча. Направо се е утрепал за гледане на филми в самолета и браузване по сайтове!

QWERTY удобство
Наличието на пълноценна QWERTY клавиатура е изключително идейно хрумване. Вече няма да си чупим пръстите, мъчейки се да драснем няколко SMS-а, а дори може да ни стане приятно да пишем по-дълги мейли. От доста време си мечтаем тотално да зарежем химикалката и листа...

Камера му е майката!
Много е хубаво да има имаш качествен фотоапарат винаги подръка. Кой знае какво ще ти изникне, достойно за снимка. Добре че E90-ката има 3.2 MPx матрица, че иначе съседът ти нямаше да повярва за снощния тунингован Golf тройка. Нямаше да повярва и че е задминал Porsche, но видеото си казва думата.

Двустранна гледка
След появата на 3G видеотелефонията у нас ние вече не признаваме обикновените разговори. Малко по-бързо ни се изпразва джобът, но друго си е да гледаш човека срещу теб. Особено сме щастливи да си говорим със сексапилни мацки. Купи си тази Nokia и ти ще разбереш какво е! (Мацките не са включени в комплекта.)

Безжична връзка
Безплатните Wi-Fi точки за достъп буквално вече са във всяко заведение, а ние не може да ги ползваме със старата ни барака. Ето една добра причина да я сменим с E90. Комуникаторът разполага с желания безжичен 802.11b/g модул, така че с пълна сила вече може да се възползваме от безплатния интернет.

GPS
Безценна екстра е това, ей! Ориентацията към дома след тежка вечер винаги е била проблем за нас, но вече с помощта на сателитите в космоса прибирането ни е значително улеснено. Затруднение единствено изпитахме при намирането на иконката из шареното меню, но след това всичко беше ОК. Следвахме стрелката.

Бързо навсякъде
Ако току-що са ти се обадили, че в интернет вече се е появил новият образователен филм на Джена Джеймсън и си далеч от достъп на аванта, то тогава пристъпи към използването на HSDPA способностите на смартфона си. Скоростта е висока – 14.4 Mbps, иначе не знаем как ще издържим.

Пространство на воля
150 MB вградена памет са добро начало, нали? И ние така мислим. Сложихме и една 2 GB microSD флашка и всичко заспа. Сега си имаме няколко пълни музикални албума, клипчета с различно естество и тонове снимки от поредната вечер в "Червило". Последните е препоръчително да не се показват много-много на малки деца...

Мерки
С размерите на четвъртитото тяло малко са се престарали пичовете от Nokia – 132x57x20 мм при тегло от зверските 210 грама. Ние обаче им прощаваме, имайки предвид арсенала от възможности на E90. Ще си късаме джобовете в името на каузата!

Автор: Драгомир Дончев

Какво ще получат играчите?

Заглавие: BioShock

Какво прави в тази класация? Демонстрира, че добрите идеи са като енергията – не изчезват, а просто преминават от една форма в друга. Духовен наследник на System Shock? С Unreal 3 енджин? Дайте го насам!

С какво се очаква да ни развълнува? С мрачното си, утопично излъчване, смесващо равни дози хорър ала Хърбърд Уелс и Х. П. Лъвкрафт с тежка, Fallout-ска, постапокалиптична атмосфера. Авторите на BioShock твърдят, че стилът, в който е изпълнена тази игра, е Art Deco – доста популярна дизайнерска концепция от 20-те и 30-те години на миналия век, комбинираща футуристично и архаично.
В основата си BioShock е сериозен претендент за титлата "Незабавна гейм хорър класика" от ранга на Silent Hill или Resident Evil. Но вместо налудничави изроди, плод на японски дизайнери с меко казано развинтена фантазия, или зомбита мутанти, тайнственият подводен град Rupture (в който ще се развива действието) ще ни покаже точно колко чудовищно може да изглежда група хора, която в опита си да оцелее е изгубила всичко човешко в себе си. Нещо повече – желанието на Irrational е да отидат още по-далеч – да принудят нас, играчите (поточно нашето виртуално алтер его) да извършваме нечовешки неща в името на оцеляването си в жестокия свят на Rupture. Брутално!

Заглавие: Crysis

Какво прави в тази класация? Опитва се да ни докаже, че песента на FPS жанра далеч не е изпята, а PC все така е най-правилната платформа за този вид гейминг.

С какво се очаква да ни развълнува? С най-феноменалната и (фото)реалистична визия, която светът на видеоигрите някога е виждал, разбира се! Най-добрата новина, свързана с Crysis, обаче е, че красотата на тази игра ще отива далеч отвъд бляскавия ѝ DX10 външен вид, впечатляващия физичен модел и брутално кинематографично излъчване. Една от най-амбициозните задачи, които авторите ѝ си поставят, е "еволюция" на Far Cry формулата в няколко насоки – отворен край, множество различни подходи за постигане на зададените цели, подобрен изкуствен интелект. Да, да, наясно сме, че такива обещания сме чували и преди в миналото – често с доста разочароващи крайни резултати. Въпреки това очакваме Crysis със страшна сила – не само заради факта, че ще е една от първите птички в задаващата се DX10 пролет, а и защото наистина нямаме търпение да изпробваме лично култово изглеждащата Nano Muscle Suit броня на главния герой Джейк.

Заглавие: **Alan Wake**

Какво прави в тази класация? Бяга от някакви странни закачулени фигури, на които очевидно хич не им е чиста работата.

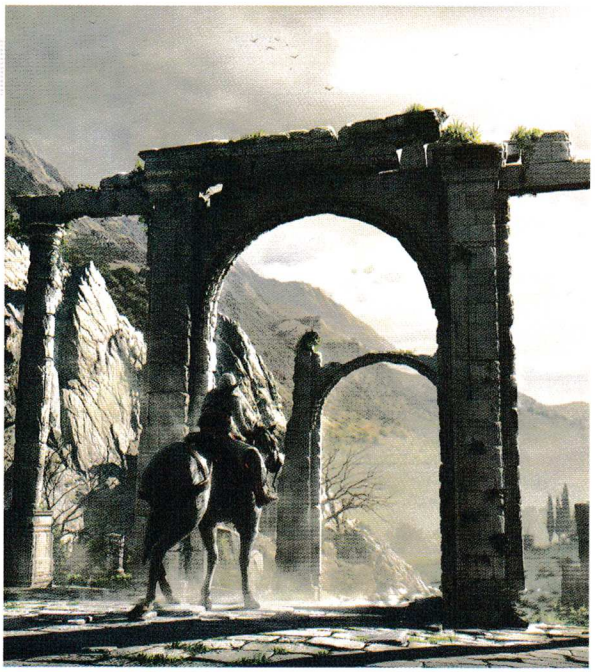
С какво се очаква да ни развълнува? Всъщност след недостижимия Max Payne ни е доста трудно да не се развълнуваме от игра, правена от финланците Remedy Entertainment.
В светлината на факта, че именно с тази игра Intel демонстрираха гигахерцовото могъщество на флагманския си четириядрен Core Quad процесор, всички ние адски много се надяваме (и очакваме) Alan Wake да притежава и достатъчно други предимства (в смисъл освен визия, която, меко казано, се подиграва с възможностите на 9/10 от наличния в момента на пазара PC хардуер). Това, че авторите ѝ я определят като "психологически екшън трилър", определено ни кара да мислим в тази посока – в края на краищата Remedy вече са доказали, че ги умеят тия работи.

Заглавие: **The Witcher**

Какво прави в тази класация? Клати устоите на един от традиционно най-консервативните игрални жанрове – този на компютърните ролеви игри.

С какво се очаква да ни развълнува? С уникален нов прочит на класическите фентъзи клишета, почерпил вдъхновение от романите на популярния (за жалост не и у нас) полски писател Анджей Сапковски. Характерната за романите му оригинална интерпретация на познатите детски приказки (като "Красавицата и звярът" например) осигурява мрачен, но в същото време невероятно свеж и идеен декор за действието в тази игра, дело на поляците от CD Projekt и разработвана с благословията лично на феноменалните BioWare (признати към днешна дата за едно от най-успешните западни RPG студия).
Освен силно (думата не е подбрана случайно) модифицирана версия на графичната платформа Aurora (Neverwinter Nights) това заглавие ще предложи още интересна и динамична система за водене на битки, както и солидно разклонена, нелинейна история, реализирана по революционен нов начин.
На финала – какво още да добавим за игра, в която главният герой е белокос мутант със свръхспособности, който запълва времето си с трепане на особено гадни и особено големи чудовища със сребърен меч?

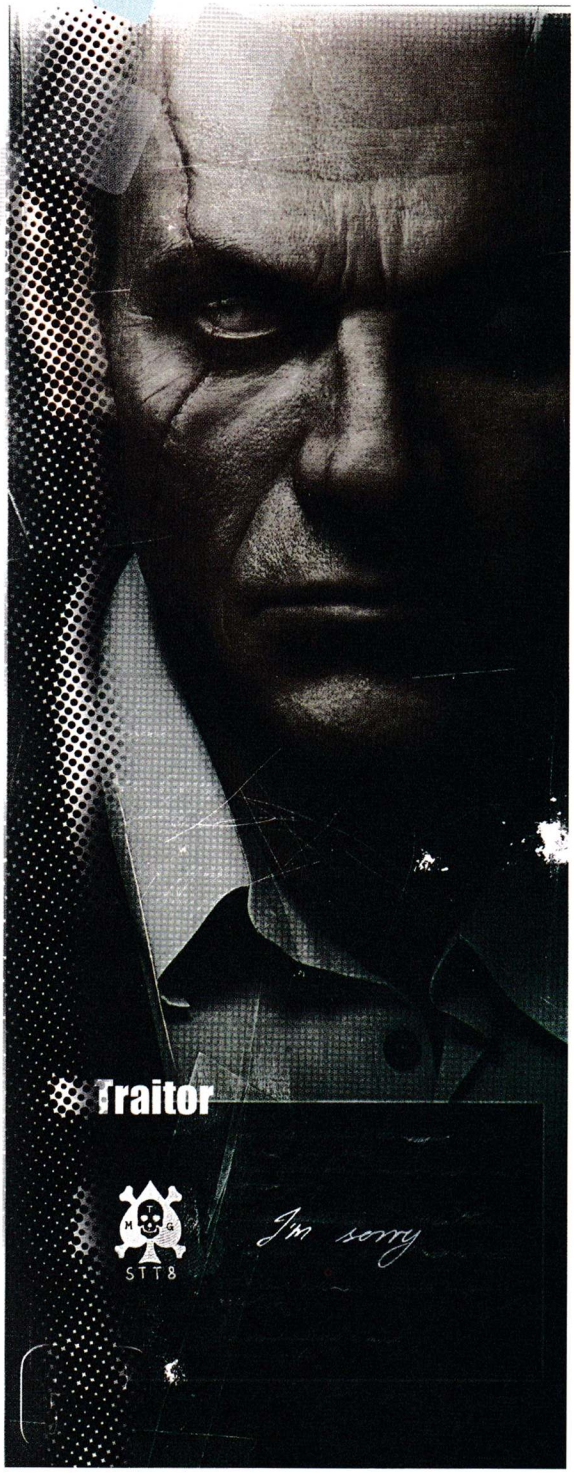
>> продължава



Заглавие: **Fallout 3**

Какво прави в тази класация? Със сигурност ще се опита да ни убеди, че Леонард Боярски (един от създателите на оригиналната игра) не е бил съвсем прав в изявлението си, че закупуването на правата върху Fallout от Bethesda Softworks (The Elder Scrolls) било все едно "бившата ти жена да продаде децата ви, върху които има легални попечителски права".

С какво се очаква да ни развълнува? Факт е, че новите собственици на любимата за едно цяло поколение ролеви играчи поредица се кълнат във всичко геймърско и свято, че няма да изневерят на принципите, превърнали Fallout в безсмъртна класика. Въпреки това преминаването в нова перспектива (първо лице стил TESIV: Oblivion вместо изометрична) и използването на генерално нова графична платформа (Gamebryo) не звучат като добър аргумент в подкрепа на тези похвални намерения.
От друга страна, предвид факта каква бляскава плеяда от хитови заглавия стои зад гърба на мерилендското студио по-скоро смятаме, че играта, която те ще произведат, ще разочарова до един фанатичните фенове на стария Fallout и ще очарова всички останали. Малцина срещу милион? Какво да се прави – се ла ви – пазарът има думата.



Заглавие: **Kane & Lynch: Dead Men**

Какво прави в тази класация? Търси нещо за убиване по особено жесток начин.

С какво се очаква да ни развълнува? Създателите на легендарния плешив Hitman 47 доста лирично определят новото си творение като "кооперативна екшън игра, проследяваща павирания с насилие и хаос път на двама мъже – един наемник с "лек недостатък на характера" и един доказан психопат, замесени в адска каша, принудила ги да се лутат между доброто и злото".
Лично нас ни побиват приятни тръпки на очакване от такива дефиниции. Какво да се прави – сантиментални типове сме.

Заглавие: **Spore**

Какво прави в тази класация? И ние това се чудим – тази игра вече отдавна трябваше да е излязла, променяйки изцяло представите ни за жанра "симулация".

С какво се очаква да ни развълнува? Когато маестро Уил Райт (SimCity, The Sims) сподели, че не желае да поставя играча в ролята на Люк Скайуокър или Фродо Бегинс, а по-скоро в тази на Джордж Лукас и Дж. Р. Р. Толкин, ние определено приехме думите му за чиста монета. Макар привидно да се заиграва с процесите на естествената еволюция, това заглавие има амбицията да остави контрола изцяло в ръцете на играча, а не да го направи пасивен наблюдател, реагиращ на събития, дирижирани от компютърния изкуствен интелект.
Още повече че в различните си фази Spore ще се играе първо като Tetris, след това като Pac-Man, после като Diablo, Populous, SimCity, Civilization, а накрая и като Destroy All Humans! или Close Encounters of the Third Kind.
Това на нас определено ни звучи като "играта на игрите"!

Заглавие: **Assassin's Creed**

Какво прави в тази класация? Раздава го като нещо средно между улично състезание по паркур ("Ямакаши") и каскади в стил "Принца на Персия", като междувременно спира за малко, за да утрепе бързо и безшумно този-онзи.

С какво се очаква да ни развълнува? Фактът, че зад този конзолен (за съжаление) ексклузив стои екипът, възродил споменатия короновен вавилонски калпазанин, едва ли може да ни остави безучастни. "Кредото на убиеца" ще се развива на особено екзотично място (Йерусалим) в особено драматично време (кръстоносните походи) и ще ни запознава с историята на една проникновена личност (член на сектата хашишини), заслужила си този епитет с факта, че умее да прониква на разни забранени места и после да прониква (с особено остри предмети) в разни несретници, предварително набелязани като мишени за покушение.
Откровено казано, по-вълнуващо от това едва ли има накъде.

Добрите захранвания се познават отдалеч

Две силни предложения за захранвания на геймърски компютри, избрани от екипа на списание GamePlay. Независимо дали търсите тишина и комфорт или максимална мощност, за вашата система, обърнете им внимание.

автор: Александър Василев

Fortron Zen Z400

Ако си маниак на тема тишина и най-малкият издаден шум от компютъра те дразни, то значи правилно те ориентираме към новото захранване на Fortron. Zen Z400 както всички други модели на реномирания производител е супер качествено, а тишината му се дължи на липсата на вентилатори и заменянето им с алуминиеви радиатори и мрежест дизайн на цялото тяло. Мощността на блока е 400 W и освен със стабилно напрежение Zen Z400 ще предпази твоята средностатистическа гейъмърска машина дори и с две видеокарти от злини като токови удари, къси съединения и пренатоварвания. Не се надявай обаче, че ще ѝ е по силите овърклокнат двуядрен процесор, няколко твърди диска и две топ видеокарти. За такива случаи по-добре се насочи към по-мощните и вентилаторни серии на Fortron. Цената на Zen 400 е 250 лв., а продуктите на Fortron можете да откриете във VALI Computers на **www.vali.bg**

Fortron Epsilon 900W/1000W

Ако разполагаш с гейъмърска машина от висок клас, то определено не трябва да подценяваш захранването! Инвестицията в него се възвръща 100%, а коефициентът на полезно действие е над 85%, което е своеобразен рекорд в този клас. Новите 800 и 1010 W захранвания от серията Epsilon на квалитетната марка Fortron определено си заслужават. Сертифицирани са от NVIDIA за SLi режим и притежават допълнителен конектор, така че хич не му мисли и сложи веднага две 8800GTX. Не се ограничавай и от процесор – двуядрен или четириядрен – никакъв проблем, както за Core 2 Duo, така и за Athlon 64 системи! Важна подробност е и фактът, че освен мощни, захранванията са и много тихи (<25dB) при работа. За охлаждането на твоя Epsilon се грижи една ултратиха 12-сантиметрова светеща перка, подкрепена от надупчения за по-добра вентилация корпус. Цената на моделите е съответно 295 и 452 лв. за 800W и 1010W.

автор: ВК

The Burning Crusade един месец по късно...

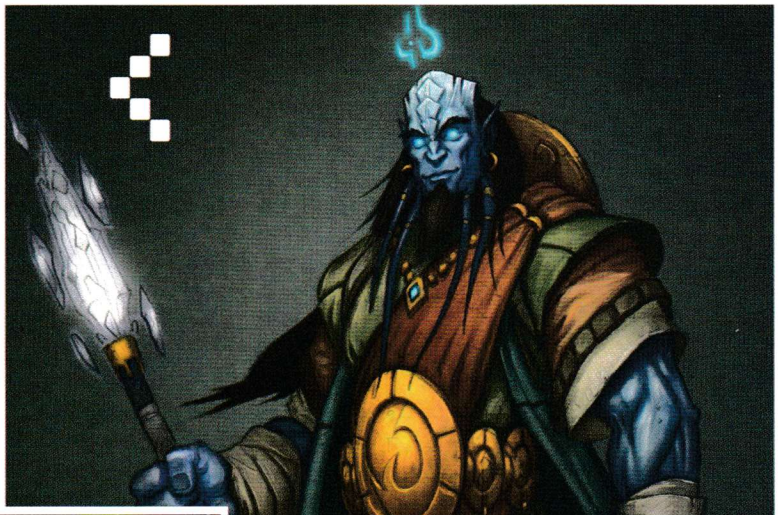
Епизод 2 през погледа на един хардкор играч

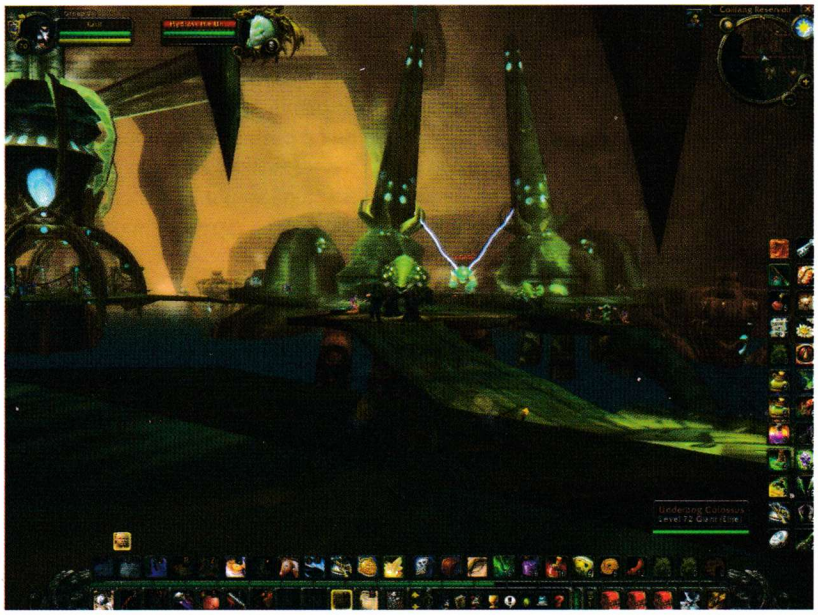
След като Груул стана по-лесен от Maiden of Virtue и след като видях как не ти трябват повече от 6–7 човека, за да изчистиш Каразан, нещата се промениха.

Винаги съм обичал PvP-то в WoW (за съжаление преди беше доста еднотипно и скучно, ако човек го прави много дълго), но напоследък то ми стана най-интересно покрай Арените и трябва да призная, че в райдове почти не съм ходил , но за сметка на това отделих "известно" време на така наречените Arena Fights. Нека разбираме "известно" до момента, в който в моя BatteGroup: Misery не станахме standing 1 в 5vs5 и не стигнах 2150 rating на 2vs2, след което започнахме да падаме главоломно (имам предвид 2vs2!). Принципно очаквах повече, не че искам да съм критичен, нищо подобно. Докато играта 5vs5 зависи от момента кой отбор е по-добър в това да елиминира (избягвам класическата дума "убие", която се използва от всеки играещ WoW, поради ред причини) даден играч от противниковият отбор първи и след това да се фокусира върху следващият и т. н., и всъщност е доста динамична и интересна, то играта 2vs2 наистина ме докара до крайности и на дадени моменти до тотален black out. Не знам дали споменах в предния брой, но аз играя Dwarf Hunter и избрах един приятел Human Paladin, за да имаме реално някакъв шанс срещу по-добри отбори. Е, в крайна сметка надписът, който виждах най-често – Target not in line of sight, допринесе за доста загуби и ми костваше нови мишка и клавиатура. С най-голямо желание бих споделил раздразнението си от дадените класове в играта и особено от Blade's Edge Arena в 2v2, но това ще стане в следващия брой, където най-накрая мисля да отделя цялата (или почти цялата) статия на PvP, тъй като за този брой съм подготвил една кратка история.

Преди десетина дни мислех да пиша за Gruul's Lair и Karazhan, мислех да пиша също така и за 5 men heroics, стратегии и така нататък... но преди няколко дни видях новите Patch notes за идващия WoW patch и трябва да призная, че Blizzard са надминали себе си този път в добрия смисъл! Също така обаче не мога да скрия разочарованието си от пускането на една от най-силните като content инстанции в играта, а именно...

Храмът на Карабор, центърът на дренейските поклонници и една от колоните на вярата на дренеите. До момента, в който техните жреци не бивят избити от покварените от демони орки. В последвалото клане магьосниците от Shadow Council превземат сградата, на която дават ново име: Черната цитадела, по-известна като The Black Temple. Когато Алиансът нахлува в Дренор след Втората война, орк шаман на име Нер'Зул необмислено отваря няколко портала в измеренията с цел да избяга, но последвалата магическа реакция разкъсва света. Привлечен от тези портали, повелителят на ада Магтеридон пристигнал в така наречения свят Outland и избрал храма за свой дворец, откъдето да управлява. Властта му върху Outland останала непокътната до пристигането на Illidian The Betrayer. Господарят на ада не могъл да победи носителят на Мечовете близнаци на Азинот. Днес на върха на Черния цитадела седи Илидиан, чакайки всеки и всички,





готови да се противопоставят на неговата власт...

Интересна историйка, няма спор, но какво ли са подготвили Blizzard за по-далечното бъдеще, след като едва три месеца след пускането на Burning Crusade на пазара те вече пускат в играта предварително обявената за една от последните и най-трудните инстанции в The Burning Crusade. Някак си ми се струва, че историята с Naxxramas се повтаря отново.
С цената на много часове пред компютъра някои хора, играещи WoW, винаги успяваха да победят encounter-ите доста по-рано от очаквания от Blizzard срок, след което благодарение на техните стратегии те биваха последвани от все повече и повече гилдии до момента, в който преди Burning Crusade буквално нямаше какво да се прави в играта, беше напълно изчерпана и въпреки всяческите опити на девелоперите нищо не промени фактът, че без Burning Crusade WoW беше една вероятно мъртва игра.
И все пак да се върнем на ситуацията в момента.
Най-добрата гилдия в света Nihilum успя преди 2 седмици да победи Lady Vashj, матроната на SerpentShrine Cavern, въпреки че дори Blizzard признаха, че целият event е бъгав и едва ли може да бъде победен. Както и да е, Nihilum, след като победиха Lady Vashj, имаха шанса да имат нов spawn на Lady Vashj, още преди да са loot-nali старата.
Както ми каза guild master-ът на Nihilum:
"Забравих бройката на фласковете, които използвахме, и количествата злато за repair, както и времето, отделено за този fight, без да броим нервите, отделени в боя, и накрая Bugged up s@#$!"
В такъв момент не остава нищо друго, освен да стане както с Gruul The Dragonslayer (ако се има предвид колко жалък и безинтересен е в момента, както и цялата негова инстанция, едва ли бих го нарекъл нещо друго освен Gruul The Noobslayer), който беше невъзможен преди 2 месеца и Blizzard фиксираха проблема много бързо!

Новостите в следващия patch са многобройни, за съжаление нямам възможността да пиша за всички тях и именно затова The opening of The Black Temple ми се стори най – актуално. Казват, че ще бъде World Event като отварянето на Temple of Ahn'Qiraj, а доколко това е истина, ще видим в бъдеще. Но броят на инстанциите, които трябва да бъдат направени, за да можеш да влезеш там, е покъртителен.

Искрено съжалявам за това, което обещах в миналия брой, но поради ред причини и най-вече това, че Gruul's lair и Karazhan се изчерпаха, предпочетох да не пиша за тях.
Все пак се надявам, че в бъдеще ще се спрем на тях!

Well, that's all, folks! See you next month!

Counter Strike тактики

de inferno

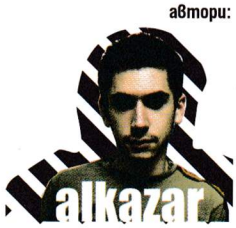
АТАКА

Днес ще се спрем на любимата ми карта de_inferno. Отново имаме две места, на които да заложим бомбата. На гейм език ги наричаме "голяма" и "малка". Естествено прозвищата им идват от пространството около самата точка на залагане. За разлика от картата, която разгледахме миналия брой, тази е по-лесна за опазване от контратерористите и следователно атаките на терористите трябва да са много прецизни и точни, за да може отборът, който пръв атакува, да разчита на краен успех в мача. От встъплението може да се разбере, че от изключителна важност за нападащия отбор е първият рунд (рундът с пистолети). Той може да бъде изигран по два основни начина – бързо (ръш) или бавно (елиминиране на отделни зони постепенно). При първия подход се избира едно от двете места за цел и в зависимост от това се прави прецизно планиране на нещата, които ще са необходими за атаката. Ако се атакува на ръш "малка" (Б бомба), е добре да се снабдите с брони, тъй като най-вероятно противникът ще ви очаква с гранати в ръка и поради малките пространства пораженията за вас ще са големи. Ако решите да атакувате голямата бомба, важи почти същото. И при двата варианта може някой от вас вместо броня да купи 2 флаш и 1 димна гранати. Те ще са ви от полза, за да укрепите позициите си, след като завземете съответната бомба. Ако успеете да вземете първи рунд, следващите два играйте много внимателно и се движете заедно или на групи. В игрите, в които и двата отбора имат оръжия,

може да наблегнете на фалшивите движения по картата, наричани "фейк".

Целта на този тип атака е да заблудите противника за целта на вашата атака и да го изненадате с пробив на друго място. Най-лесно става с вдигане на шум и използване на част от гранатите (флаш и димни). Най-често използваният "фейк" е 3-2. Бавна атака, в която имитирате атака на голямата бомба, докато двамата останали чакат пред малка бомба и се ослушват за реакцията на пазещите там. Тримата атакуващи влизат шумно (тичайки) в пространството пред мястото за залагане и започват прецизно да мятат димните и по 1 от флаш гранатите си, за да ограничат видимостта на противника, след което моментално се връщат, но този път тихо (не тичат) към своите съотборници пред малката и заедно атакуват там, като използват останалите им гранати. Целта на всичко това е да се разконцентрират пазещите на малката бомба (обикновено са двама) и евентуално един от тях да тръгне да помага на другата бомба (разбира се, ненужно, но това го знаете само вие). Със същият успех може да се направи и обратното – фейк на малката бомба с приоритет за атака след това на голямата. Принципът е същият и вече от вас си зависи как ще го изпълните, а най-важно от всичко е синхронът в действията ви. Разбира се, добър синхрон се постига само с много тренировки, така че залавяйте се за работа.

автори:



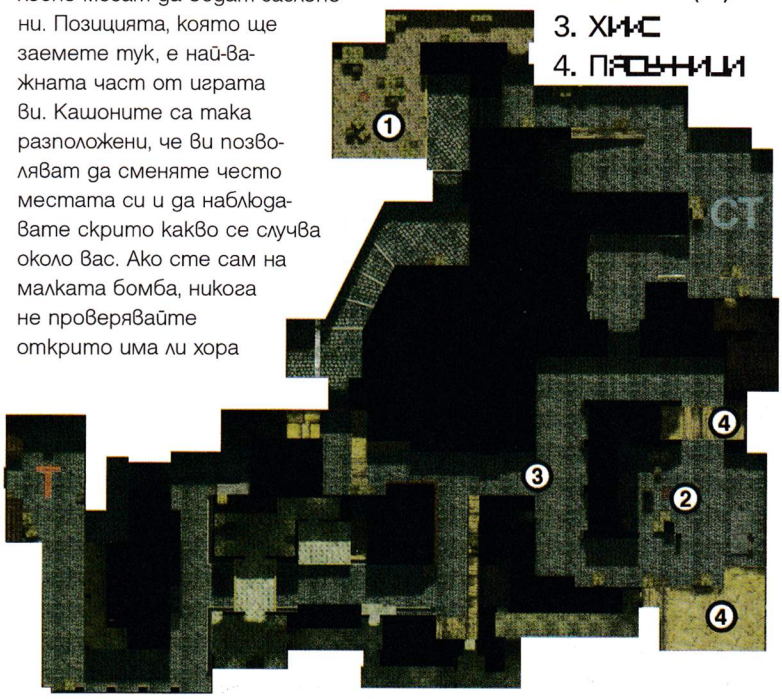
ЗАЩИТА

Както вече споменахме, опазването на тази карта е привидно лесна задача поради липсата на големи пространства и малките входове. Но трябва да се внимава много, тъй като при една добре проведена атака от противника е много вероятно да не виждате абсолютно нищо или пък да ви убият, преди да видите противника. От горното може да се направи извод, че най-важното за опазване на бомбата, на която се намирате, е правилният избор на позиция, съобразен с вашите съотборници. Винаги трябва да сте информирани за разположението на съперника по картата, за да може да реагирате адекватно на ситуацията. Най-добре е да се разделите на две групи в опазването. Трима от вас да заемат позиции на голямата бомба, а двама на мал-

ката. Стандартните позиции на първата бомба (А) са следните. Един наблюдава коридорчето, от което се излиза на тераската, а другите двама си поделят голямото пространство пред самата бомба, наричано за по-кратко Х (хикс). Това пазене се нарича открито, тъй като разположението ви предполага директен контакт с противника. Закрито пазене е, когато двамата стоят на задни позиции или на самата бомба, или в пясъчниците. Хората на голямата бомба имат две важни задачи. Да не позволяват на противника да стига до бомбата и да не позволяват на противника да минава в гръб на пазещите другата бомба. И тук комуникацията е от изключителна важност, защото може лесно да бъдете заблудени. Пазещите малката бомба имат привидно по-лека задача, тъй като охраняват само един вход. Но поради малките пространства там лесно могат да бъдат заслепени. Позицията, която ще заемете тук, е най-важната част от играта ви. Кашоните са така разположени, че ви позволяват да сменяте често местата си и да наблюдавате скрито какво се случва около вас. Ако сте сам на малката бомба, никога не проверявайте открито има ли хора пред вашата бомба, повечето атакуващи само това и чакат, а веднъж превзета, тази бомба се обезвреждa трудно. Нещо полезно, което може да тренирате, е как да си връщате веднъж превзета бомба. Точно хвърлена граната понякога може да реши спора във ваша полза, така че разучете добре местата, на които да хвърляте гранатите си, предварително. Много е важно да знаете на кои места не може да бъде заслепен даден играч и да проверявате първо там след хвърлена флаш граната. Дори и най-добрите отбори в света се затрудняват с връщането на загубените позиции, така че не се притеснявайте, ако първите няколко опита се окажат неуспешни. С време и постоянство в тренировките ще постигнете сигурен успех.

Дори и най-добрите отбори в света се затрудняват с връщането на загубените позиции

1. МАЛКА (В)
2. ГОЛЯМА (А)
3. ХИКС
4. ПЯСЪЧНИЦИ



Samsung VP-D371W

Какво правят запалянковците по CounterStrike турнирите? Ами... гледат и снимат – какво друго. Тъй де – яко си е да щракнеш някой особено ефектен хедшот и после да обсъждате с приятелите как е успял тоя пич да го изпълни толкова виртуозно. Още по-готино е, ако вместо цифров фотоапарат имате подръка малък, компактен камкордер с който направо да запечатате на лента цялата сцена в движение.

Пример – Samsung VP-D371W. Това чудо, освен че буквално се побира в шепа (тежи само 350 грама), има вграден стабилизатор на изображението и 34-кратно оптично увеличение.

Снима на miniDV касети и струва само 459 лв. (горе-долу колкото читав дигитален апарат), което си е оферта, откъдето и да го погледнеш. Има го в Техномаркет Европа.

Култът към изгубените

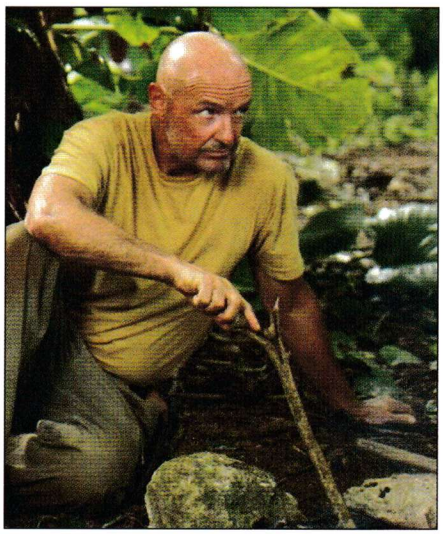
Lost е сериал от ново поколение, който кара хората да мислят и четат

автор:
BigStoyan

TV сериалите се делят на лоши, посредствени и добри. Малък брой от тях дори са култови. Макар и да принадлежи към последните, Lost всъщност е един по-особен сериал. Неслучайно още със старта си спечели невероятен брой почитатели и дори до днес интересът към него изобщо не намалява. На какво обаче се дължи това? Кое прави един сериал култов? Актьорите? Сценарият? Режисурата?

Сериал от ново поколение

Отговорът на горните въпроси не е никак лесен, а и съм убеден, че едва ли някой може да отговори със 100% точност. Но почти всеки от нас ще се съгласи, че Lost е уникален сериал заради оригиналната си, дори безумно сложна и заплетена фабула, перфектното изпълнение на актьорите и личността на техните герои и пестеливото (но на място) използване на спецефектите. Това е сериал от **ново поколение** – неслучайно го повтарям и смятам, че е така. Защото... опитайте дори да определите жанра на тв произведението. Няма да е лесно. В него са преплетени по уникален начин драма, екшън, мистика и т. н. Комбинация, която едва ли ще откриете в друг сериал. Нека благодарим за това на J. J. Abrams (създател и на други култови сериали като Alias).

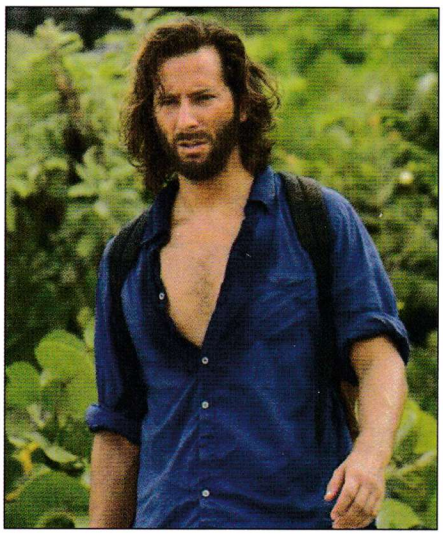


Lost е пример, ново ниво на летвата, което показва как трябва да се прави един съвременен сериал. А именно – с добри актьори, оригинален сценарий и някаква "закачка" за мисълта на зрителя. Защото сигурно ще се съгласите – няма по-глупаво нещо от плоск вечерен сериал, който гледаш веднъж и забравяш на мига. Убиване на времето ще кажете? Аз бих го нарекъл малко по-различно: загуба на време. Но ако един сериал те прави съпричастен към героите и сюжета и те кара не само да размишляваш, но дори да създаваш теории, клубове и те подтиква да четеш древна история, религия и култура, мога да кажа само едно. Браво!

Гледна точка

Един от вариантите за идеята, скрита зад Lost, който минава от време на време през главата ми, е, че героите всъщност се намират в чистилището (подобно на филма Purgatory с Ерик Робъртс). Умрели са, но още не са "разпределени" – кой да отиде в рая и кой – в ада. Разбира се, тази теория е една от основните, циркулиращи из интернет, но за момента на мен също ми се вижда най-достоверна. Нека споделя обаче с вас и нещо друго...

В далечните вече години, когато бях студент по биология в СУ, по време на една от малкото лекции по философия, на които присъствах, стана дума за двама западни философи, които са поддържали теория, като цяло предполагаща, че светът, който ни заобикаля, всъщност е проекция на собствения ни мозък. Фантазия, нереален свят, нещо като мираж. Всичко, което виждаме и чувстваме, е плод на съзнанието и дори Вселената и процесите в нея буквално се



манипулират от нашето съзнание – тъй като самите те са създадени от него. Разбира се, това е много общо и може би не съвсем точно, но близко описание от моя страна. Сложна и интересна теория. Напомня ви за филма "Матрицата", нали? И на мен. Само че въпросните лекции бяха някъде през далечната 1995 г., цели 4 години, преди изобщо да се заговори за този филм. Ясно кой откъде е заимствал. По-важното обаче е, че се сетих за конкретната лекция и за имената на двамата философи, едва когато започнах да гледам първите серии от сериала Lost. Сетих се за философите Джон Лок и Дейвид Хюм... Хм, познато нали? Още първото име е 100% съвпадащо с най-яркия образ от сериала. **Лок с голата глава, здравенякът с умния поглед и странното държане. Централна фигура.** Още когато чух това име в сезон 1, епизод 1, нещо в мен трепна и си спомних за двамата философи. Но си замълчах. Приех го за съвпадение.

След доста време и едва към края на третия сезон отново бях наелектризиран. Дезмънд – първият човек, когото откриха, живеещ в бункер, онзи същият, мореплавателят, всъщност имал още едно име? Точно така – Хюм. Дезмънд Хюм, не Дейвид както философа, но все пак подозрително близо. Доста невероятно, за да е съвпадение. Този факт вече ме принуди да помисля, разровя и погледна само набързо многото информация, свързана с двамата философи в интернет. Само след минута излезе още една вероятна връзка – с французина Жан-Жак Русо, повлиян от идеите на Лок. Фамилията на френската мацка, живяла на острова с години, е същата... Убеден съм, че след достатъчно ровене и асоциации ще намеря още връзки, но по-добре да оставя това на любознателните от вас. А как и защо J. J. Abrams е решил да дава подобни неслучайни имена на героите си, ще разберем... надявам се, скоро.

Ще се "намерят" ли изгубените?

Това е само един сериал. Филм, забавление, до голяма степен художествена измислица, който като всяка лента е краен. Много хора нямат търпение да видят вече финала, други се молят той да продължи с години. Според мен създателите му би трябвало да проявят малко разум и да не позволят идеята им да се размие с годините, а сезоните да се превърнат в мини копие на абсурда "Дързост и красота". Силно се надявам до една-две години все пак да видим какво ще стане и да прозрем всички тайни зад историята Lost. Ако това не стане, той просто ще се превърне в поредната машина за пари, от която продуцентите наистина са изстискали всичко до последния цент. Но са разочаровали и загубили привържениците си преждевременно. Ще кажете отново – всяко хубаво нещо си има край, нали? Нека поне този край да бъде добър.

Гледайте със:

Samsung WS-32Z308TX

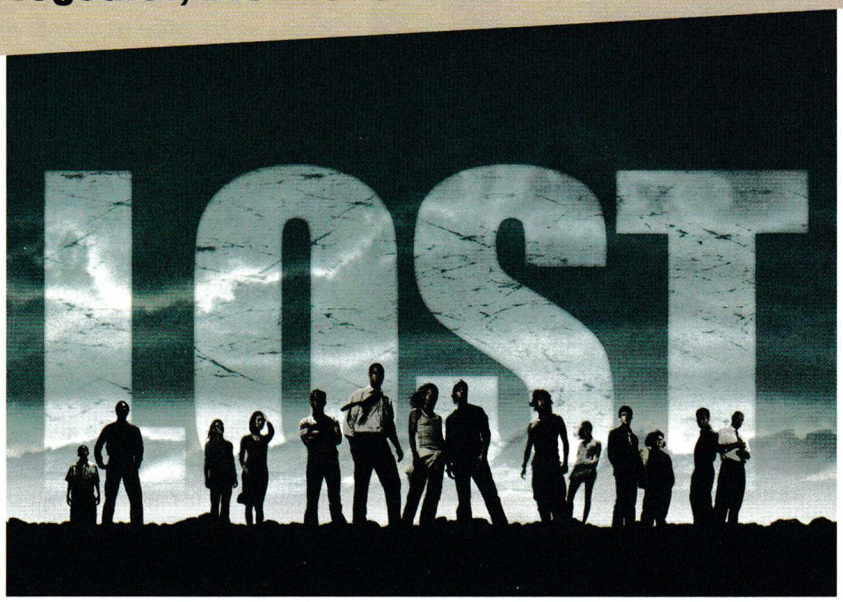
Кой каза, че за да имаш 32-инчово HDTV, трябват над 2 бона? Глупости – ето ви ултратънък, 100-херцов телевизор с широк екран (16:9) и поддръжка на 720p (1280x720 точки) максимална резолюция, при това за по-малко от 799 лв. от Техномаркет Европа.

Да, не е течнокристален панел и е тежичък, но пък с него няма да имате досадни проблеми със зрителния ъгъл – като се съберете с приятели да гледате Lost на висока резолюция, ще виждате всяка подробност от брадясалата физиономия на Сойър, а, признайте си – тоя пич е толкова умопомрачително култов, че си струва човек да му се наслади в цялата му прелест. И не, не сме врътнали резбата, просто кака Кейт е прекалено блудкава за изисканя ни вкус, а Мишел Родригес е по-мъжествена и от цитирания вече Сойър егати!

LOST

Live Together, Die Alone

автор: Иван Поборников



Накратко за сериала:

Пътнически самолет, пътуващ от Сидни за Лос Анджелис, се разбива на неизвестен остров някъде сред Тихия океан. От целия му екипаж успяват да оцелеят 48 души – всеки със свое собствено минало, странности и особености, тайни и пороци. Приятели или не, познати или непознати, няма значение – на тези хора ще им се наложи да живеят заедно и да си помагат, в случай че искат да оцелеят на това сякаш забравено от бога място. А дали то изобщо е забравено? Не след дълго вече бившите пасажери от полет 815 започват да осъзнават, че този остров всъщност съвсем не е някакво обикновено място, още по-малко пък забравено. Навлизайки все по-навътре из неговите гъсти джунгли, те постепенно ще започнат да откриват и да се сблъскват с неговите необясними мистерии, изоставени бункери и най-разнообразни опасности. Дали катастрофата на самолета е била случайна, каква е истинската същност на острова, каква е тайнствената мисия на "другите" хора, които го обитават? Отговорите на всички тези въпроси, както и на още купища други ни предстои да научим от оставащите епизоди на един от най-гледаните и обсъждани сериали през последните няколко години – LOST.

Малко любопитни факти:

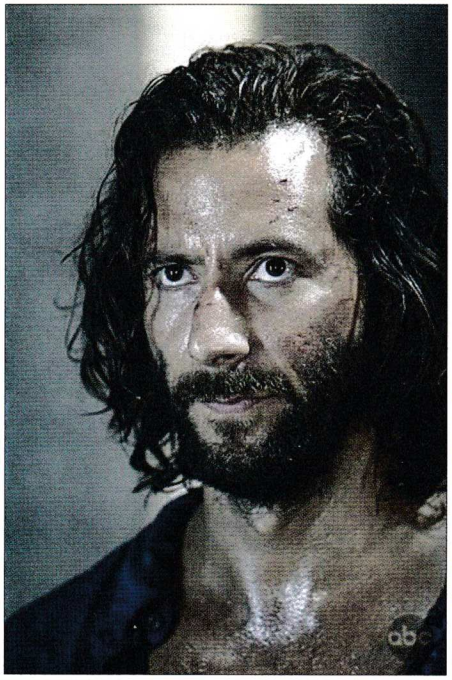
- Първият епизод на сериала събира пред TV екраните около 18 милиона зрители. Вторият епизод добавя към тях още 16 милиона.
- Първоначално Юнжин Ким е четяла сценария, предназначен за Кейт. Впоследствие обаче продуцентите преценили, че ролята май не е много подходяща за нея, затова решили да ѝ напишат отделна история – тази за Сън и съпруга ѝ Джин.
- Кучето Винсънт в действителност е от женски пол и се казва Мадисън.
- Еванджелин Лили е един от актьорите, които успяват да се присъединят към финалния cast буквално в последния момент. Причината е, че тъй като тя е от канадски произход, е било необходимо време, за да ѝ издадат зелена карта. Затова снимките на сериала започнали без нея, а сцените с нейно участие били отложени за най-накрая. В крайна сметка Лили успяла да се пребори с бюрократичните процедури и най-сетне да се добере да снимачната площадка, където сцените с нея били заснети изключително сполучливо.
- Първоначално героят на Еко е трябвало да се казва Емека.
- Матю Фокс, Джордж Гарсия и Доминик Монахан в началото са били спрягани за ролята на Сойер, и то в момент, в който персонажите на Джак, Хърли и Чарли дори още не са били създадени.

Теории:

Разнообразието от теории, чрез които феновете на сериала се опитват да си обяснят същността на случващите се събития в него, е наистина огромно. Някои от по-известните и дискутирани сред тях са:

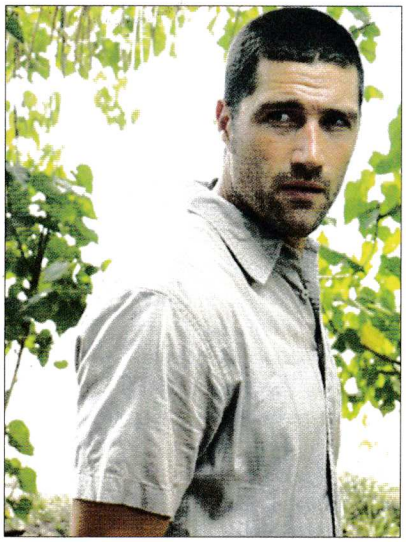
- Създаване на нова човешка цивилизация: нашите герои просто си мислят, че са се разбили със самолета и са оцелели (всъщност се замислете доколко изобщо е възможно да се оцелее след такава катастрофа), но всъщност се явяват продължение на човешката цивилизация, която е застрашена от изчезване. Докато са на острова, героите не виждат какво се е случило с истинския свят около тях (може да е разрушен от някакви катаклизми). Подобно на филма "Островът" вероятно и тук може да са им "записали" някакви спомени в умовете, колкото да си вярват, че преди катастрофата са имали някакво минало.

- Високи технологии: всичко е създадено с цел тайнствени експерименти. С помощта на някаква специална технология, базирана на електромагнетизма (с която може да се манипулират метални обекти) самолетът на пасажерите от полет 815 е бил отклонен от курса и приземен "леко" на острова. Самият остров е обграден от някакво електромагнитно поле, което го прави невидим за външния свят. За да остане невидим, числата в бункера трябва да се въвеждат на всеки 108 мин. Заради електромагнетизма компасите не сочат правилно, поради което и никой не може да напусне острова с лодка. След експлозията на бункера обаче островът става видим за външния свят (гаджето на Дезмънд дори май го откри).

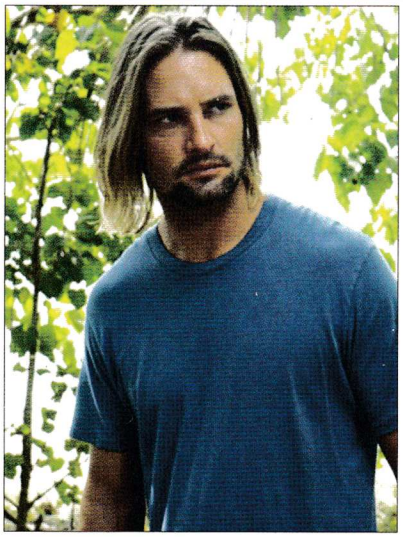


Име: Дезмънд Хюм
Професия: опитва се да спечели околосветско състезание с яхта.
Умения: отскоро може да предсказва бъдещето.
Обича: гаджето си Пени.
Мрази: глупостите, които този остров му причинява.

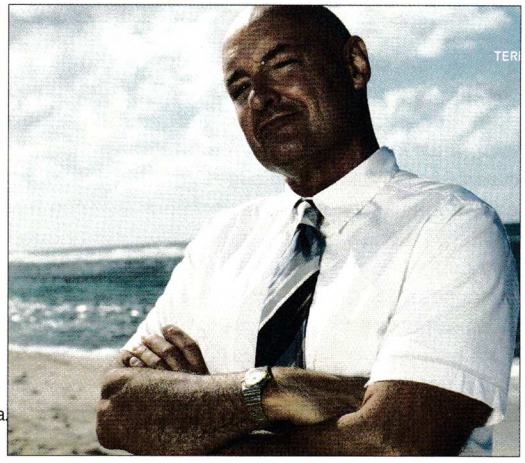
Име: Кейт Остин
Професия: няма време за професионална изява, тъй като постоянно ѝ се налага да бяга от закона.
Умения: красива и умна жена като нея може да те излъже както си иска.
Обича: красиви неща.
Мрази: някои свои постъпки от миналото.



Име: Джак Шепърд
Професия: гръбначен хирург.
Умения: добри лидерски качества.
Обича: да се прави на шеф.
Мрази: когато не го слушат.



Име: Джеймс Сойер
Професия: измамник.
Умения: да се запасява с провизии и да лъже.
Обича: да чете, да бъде саркастичен и да се заяжда с хората.
Мрази: да се извинява.



Име: Джон Лок
Професия: работи в компания за кутии.
Умения: добри военни познания и отличен ловец.
Обича: ножове и други оръжия.
Мрази: това, което баща му му е причинил.

- Теория ала "Матрицата": няма тихоокеански остров, няма катастрофа, няма нищо. Всичко е просто една виртуална реалност, а нашите герои, докато лежат някъде, просто са свързали съзнанията си към нея. Историите им преди катастрофата може и да са си техни, а може и просто да са им ги вменили изкуствено. Всички обаче явно живеят в нещо като сън, в който могат по различен начин да манипулират околната среда (Кейт вижда кон, Лок прохожда, Хюго вижда въображаем приятел, Уолт има необикновени способности и т. н.). Вероятно това е и "вирусът", който вирлува из острова. Решението е ваксина, която някак си потиска въображението и не позволява на подсъзнателните им мисли да се материализират. Ето защо най-вероятно "другите" отвличат и децата – тяхното развинтено въображение може да се окаже твърде опасно.

- Островът е жив и на всичкото отгоре е самотен: той си търси някаква интелигентна форма на живот, с която да си комуникира (посредством сънища, шепнения в джунглата и т. н.). Нашите герои от полет 815 явно са добри "събеседници" за острова, затова той успява и да ги спаси от смъртоносната катастрофа. Островът притежава лечебна сила, която действа само на неговата територия и лекува всякакви болежки (затова Лок не иска да си ходи). Вероятно секретната работа на "другите" е свързана именно с лечебните свойства на острова.

автор: Иван Поборников

300

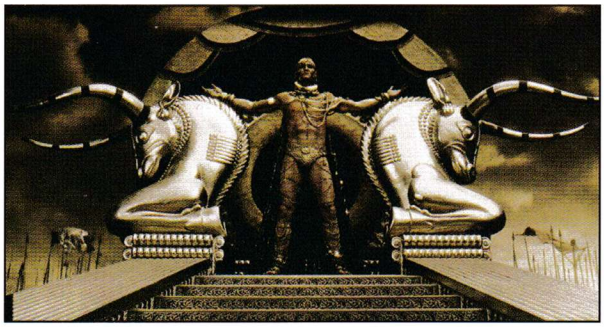
След грандиозния успех на Sin City просто нямаше как човек да не подходи с доста завишени очаквания към "300" – новата филмова приказка, вдъхновена от едноименния комикс на гения Франк Милър и разказана ни по един изключително зрелищен начин от режисьора Зак Снайдер ("Зората на мъртвите"). Още по-хубаво пък е, че въпросният филм оправдава всички тези очаквания на 300 процента.

Филмът пресъздава добре познатата ни битка при Термопилите, в която през 480 г. пр. Хр. спартанският цар Леонид (Джерард Бътлър) повежда 300 свои смели воини, за да се изправи срещу настъпващата многохилядна армия на злия персийски владетел Ксеркс (Родриго Санторо). Тук може би е редно да вметна, че макар за основа на сюжетното действие във филма да са послужили реални събития, той по абсолютно никакъв начин не си поставя за цел да бъде исторически достоверен. Все пак не бива да забравяме, че за вдъхновение на тази епична историческа драма всъщност е послужил един обикновен комикс, а не учебник по история примерно.

Актьорският състав, макар и да не блести от звезди, успява да се справи повече от блестящо със своята работа. Е, не че от тях се е изисквало и нещо кой знае какво де – "300" е филм, който няма за цел да ви затормозява с предълги философски диалози, нито пък ще ви запознае с разни сложни многопластови персонажи, за чието пресъздаване да са необходими някакви по-специални напъни. Единствените неща, върху които актьорите е трябвало да наблягат по време на снимките, са физическите тренировки и професионалните наставления на хореографите. А наставленията на последните несъмнено са били повече от професионални – доказателство за това е направо спиращата дъха хореография на бойните сцени, които всъщност се явяват и като едно от най-големите достойнства на филма. Екшънът е доста динамичен, смайващо зрелищен, на моменти брутален и като цяло адски надъхващ!

Друго голямо достойнство, което тази епична филмова продукция притежава, е смразяващо стилната визия, в която просто няма как да не се влюбите! Всичко това, съчетано със страхотния саундтрак, създава предпоставки за една феноменална атмосфера, която ще успее тотално да ви погълне и завладее.

Филмът несъмнено е въздействащ, изпълнен с много красиви и емоционални моменти, които със сигурност задълго ще успеят да се запечатат във вашето съзнание. Безспорно "300" е едно величествено зрелище, което за нищо на света не бива да пропускате!

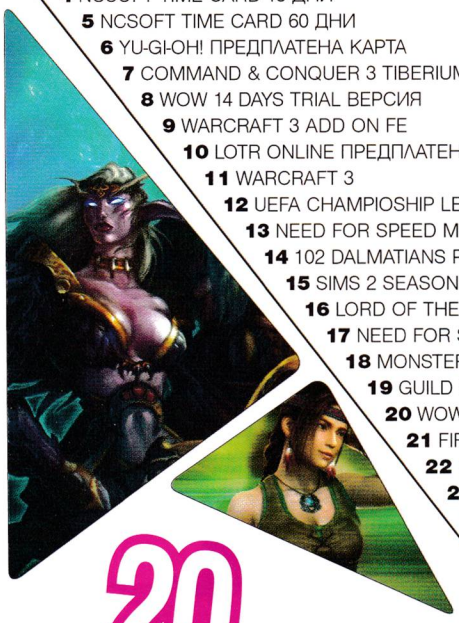


НАЙ-ПРОДАВАНИТЕ ПРЕЗ МЕСЕЦА

КЛАСАЦИЯ НА ПУЛСАР ЗА НАЙ-ПРОДАВАНИТЕ КОМПЮТЪРНИ И КОНЗОЛНИ ИГРИ В СТРАНАТА НИ ПРЕЗ МЕСЕЦ АПРИЛ

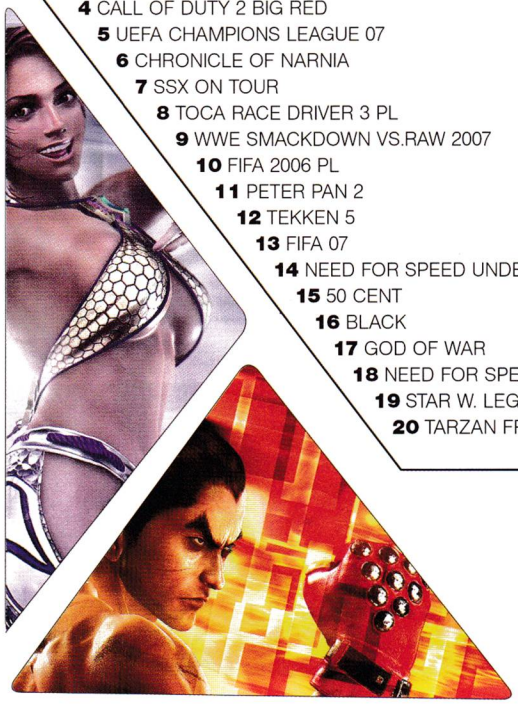
mon 50 компютърни игри

1 WORLD OF WARCRAFT С ПРЕДПЛАТЕНА КАРТА ЗА 2 МЕСЕЦА
2 WORLD OF WARCRAFT
3 WORLD OF WARCRAFT: BURNING CRUSADE
4 NCSOFT TIME CARD 15 ДНИ
5 NCSOFT TIME CARD 60 ДНИ
6 YU-GI-OH! ПРЕДПЛАТЕНА КАРТА
7 COMMAND & CONQUER 3 TIBERIUM WARS
8 WOW 14 DAYS TRIAL ВЕРСИЯ
9 WARCRAFT 3 ADD ON FE
10 LOTR ONLINE ПРЕДПЛАТЕН ПАКЕТ
11 WARCRAFT 3
12 UEFA CHAMPIOSHIP LEAGUE 2007
13 NEED FOR SPEED MOST WANTED
14 102 DALMATIANS PUPPIES TO THE RESCUE ACTION
15 SIMS 2 SEASONS
16 LORD OF THE RINGS ONLINE
17 NEED FOR SPEED CARBON
18 MONSTERS INC. SCARE ISLAND
19 GUILD WARS NIGHTFALL
20 WOW: HEROES OF AZEROTH BOOSTER ПАКЕТ
21 FIFA 07
22 PARTY TIME WITH WINNIE THE POOH
23 DIABLO 2
24 GUILD WARS FACTIONS
25 GUILD WARS 2006
26 CARTHAGEN
27 FIFA 2006 CL
28 LION KING OPERATION PRIDELANDS
29 SHREK 2
30 WOW:DARK PORTAL BOOSTER PACK
31 COUNTER STRIKE SOURCE
32 LILO AND STITCH TROUBLE IN PARADISE
33 TOY STORY 2 ACTION GAME
34 RISING KINGDOMS
35 SHARK TALE
36 SIMS 2 PETS
37 NEED FOR SPEED 8 UNDERGROUND 2
38 TARZAN ACTION GAME
39 STARCRAFT BATTLECHEST
40 TZAR:THE BURDEN OF THE CROWN
41 BATTLEFIELD 1942 THE WW2 ANTHOLOGY
42 LINEAGE 2
43 WINNIE THE POOH CERATIVITY
44 X Lucas pack (Empirer, Knight, Batt, Jedi, Rep)
45 DIABLO 2 EXPANSION
46 STAR W. BATTLEFRONT
47 THE CHRONICLES OF NARNIA: TL, TW
48 BROTHER BEAR
49 CELTIC KINGS
50 DONALD DUCK QUACK ATTACK



mon 20 PlayStation 2 игри

1 GOD OF WAR 2
2 NEED FOR SPEED CARBON
3 STAR WARS BATTLEFRONT
4 CALL OF DUTY 2 BIG RED
5 UEFA CHAMPIONS LEAGUE 07
6 CHRONICLE OF NARNIA
7 SSX ON TOUR
8 TOCA RACE DRIVER 3 PL
9 WWE SMACKDOWN VS.RAW 2007
10 FIFA 2006 PL
11 PETER PAN 2
12 TEKKEN 5
13 FIFA 07
14 NEED FOR SPEED UNDERGROUND
15 50 CENT
16 BLACK
17 GOD OF WAR
18 NEED FOR SPEED MOST WANTED
19 STAR W. LEGO 2 THE ORIGINAL TRILOGY
20 TARZAN FREERIDE



В следващия брой очаквайте...

Ревюта:

Halo 2 – една от най-успешните екшън игри на всички времена достигна PC платформата и носи със себе си обещания за игрална Vista революция.

Lord of the Rings: Online – в края на април Средната земя отвори гостоприемно врати за стотиците хиляди почитатели на MMO игрите и творчеството на Дж. Р. Р. Толкин. Очаквайте обширен специален репортаж за преживяното от колегата Апостол Апостолов в този фантастичен свят.

Spider Man 3 – Спайди вече си има лош двойник и цял куп нови проблеми за решаване. Хич не е лек животът на супергероите тия дни.

Предварително:

Final Fantasy XII – колко точно финална е 13-ата част от сагата?

CounterStrike със зомбита? Първи поглед към **Left 4 Dead** – новата игра на Turtle Rock Studios, създатели на култовия контратерористичен мултиплейър мод за Half Life.

Stranglehold – какво можем да очакваме от екшън игра с продуцент легендарния кинорежисьор John Woo?

Lost Planet – кога, как и защо един от най-големите Xbox 360 ексклузиви идва за PC?

you can
Canon

PIXMA

MP 600

Усъвършенстваните многофункционални възможности и функционалността на мини фото-лаборатория предлагат бърз печат с превъзходно качество на снимките. Интуитивния потребителски интерфейс с цветен дисплей и Easy-Scroll диска правят работата с устройството изключително лесна.

Моята PIXMA.
Моят Начин.

1

Уловете идеалното изображение. Увеличете, изрежете и го подчертайте, както ви харесва.

2

Отпечатайте вашето персонално изображение направо върху трансферното фолио на Canon.

3

Изберете памучна фланелка, загрейте ютия и пренесете изображението върху нея. Следвайте инструкциите на етикета.

LOOP
by M-Tel
500 минути с всички в LOOP
и с 2 номера от мрежата на М-ТЕЛ
за 1 стотинка на минута
Влез в LOOP сега и вземи
MP3 плейър с
512 MB памет
FM радио със запаметяване до 40 радиостанции
Формат MP3, WMA
Запис на глас
7 цветен дисплей
PREV
MODE
NEXT
19,90 лв.
Можеш да го имаш с нов LOOP абонамент. 15 лева минимално месечно потребление. 12 месеца договор. В ограничени количества. Цените са с ДДС.
Научи повече на *88 и WWW.LOOP.BG